1
ANNO I
NUMERO 1
OTTOBRE 1991
LIRE 4000
CONSOLE MANIA
NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
FAMICOM
SEGA
MASTER
SISTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE
ATARI
LYNX
7800
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70
Dagli Stati Uniti arrivano i Simpsons sul vostro NES!
SONIC contro MARIO... chi vincerà?
SUPER MARIO BROS 3 in anteprima!
Tutte le novità dal Giappone e dall'America.
OUT RUN
la più famosa simulazione di guida firmata SEGA, finalmente sul vostro Mega Drive!
OUTRUN
SEGA
ATARI

IN QUESTO NUMERO DI CONSOLE MANIA

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade = E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background = Il fondale di ogni gioco.

Blastare = E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op = Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico = Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling = Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite = Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage = E' sinonimo di "livello".

Tie-in = Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale = E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano Direttore Responsabile:Roberto Ferri Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini Assistente alla Redazione: Alessandro Rossetto Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi. Segretaria di Redazione: Donatella Elia Videoimpaginazione elettronica e grafica: MARSILINEA Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 64.68.706 - Videotel Mailbox: 221707460 Fotolito: Litomilano Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI)

E così siamo arrivati anche alla terza rivista dedicata esclusivamente ai videogames. Del resto il detto lo... dice: non c'è il due senza il tre!

Console Mania nasce infatti dall'esperienza dei redattori e dell'Editore di Zzap! e The Games Machine; le due riviste italiane dedicate esclusivamente ai giochi per computer a 8 bit la prima, e a 16 bit la seconda. Poiché parlavamo di console su entrambe le riviste, e potevamo dedicare a queste soltato poche pagine, abbiamo deciso di creare una nuova risvista dedicata esclusivamente ai giochi per console: ed è nata quindi Console Mania. La prima in Italia!

Ci auguriamo che quest'iniziativa incontri il gradimento di voi lettori, ma come succede con Zzap! e The Games Machine, anche questa nuova rivista continuerà a migliorare grazie ai vostri consigli e alle vostre richieste, non dimenticate quindi di scrivere, scrivere e scrivere.

Sono reduce dalla Fiera di Londra dedicata al mondo dei videogames, l'ECES, e posso garantirvi che ormai tutte le Case produttrici di Software si stanno orientando in questo senso. Il futuro delle console quindi è sempre più grande e, siamo certi, anche quello di questa nuova rivista.

Buona ConsoleMania,

Stefano Gallarini

INDICE RECENSIONI

Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Su licenza di Newsfield Pubblications Pubblicazione mensile - In attesa di registrazione al Tribunale di Milano- Pubblicità inferiore al 70% Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

CHI L'HA VISTO?

Noi. Dopo tanto parlare il Lynx II sta per essere lanciato ufficialmente negli Stati Uniti. Sam Tramiel, il mitico presidente dell'Atari, ci ha assicurato che il nuovo Lynx dovrebbe essere già disponibile mentre scrivo questo. Il ritardo nel lancio è stato motivato dalla necessità di esaurire gli stock del vecchio Lynx ancora nei depositi. Il nuovo Lynx è fondamentalmente il vecchio ridisegnato, adesso è molto più compatto, ma contiene anche qualche piccola miglioria tecnica come un interruttore per accendere e spengere la retroilluminazione del monitor risparmiando così le provate batterie del Lynx.

Attendete il prossimo numero per maggiori informazioni e fotografie.

Mentre il vecchio Tramiel tesseva le lodi del nuovo portatile faceva anche intravedere la possibilità di un sintonizzatore TV anche per il Lynx. Le attuali proiezioni di vendita parlano di 800000 pezzi venduti per il Lynx, in linea con l'obiettivo che l'Atari si era prefissa, anche se le vendite del Game Boy hanno ormai superato i 3,2 milioni di esemplari! L'ostacolo maggiore per il Lynx è la scarsa disponibilità di software (sono disponibili per ora sono solo 24titoli), come è stato ammesso dallo stesso Tramiel, ma l'intenzione è di provvedere al più presto con 20-30 nuovi titoli entro Natale.

MATTO COME UN GATTO

All'Atari dopo aver battezzato il loro nuovo progetto Panther, si può dire in tutti i sensi che un gatto nero abbia attraversato loro la strada; il risultato di un anno di lavoro è stato infatti interamente buttato. Ironia della sorte, la sfortuna ha colpito soprattutto lo stesso nero felino, la console Panther, di cui si è tanto vociferato, è stata infatti messa da parte per fare posto alla Jaguar.

Follia? Non tanto. Anche se la Panther disponeva di capacità hardware simili a quelle del Super Famicom, all'Atari hanno pensato che sarebbe stato poco saggio uscire con tanto ritardo con un'altra console a 16 bit. Il presidente dell'Atari, Jack Tramiel, ha affermato che è loro intenzione uscire con una macchina sbalorditiva, non semplicemente con una paragonabile con le rivali.

E allora, cosa c'è di tanto particolare in questa Jaguar? Beh, cosa ne dite di una architettura a 64 bit tanto per iniziare? A quanto pare, le tecnologie Atari riescono a produrre cose mai viste su uno schermo TV e, cosa ancora più sorprendente, ad un prezzo che dovrebbe essere uguale a quello del Super Famicom. Se l'Atari riuscisse a centrare questo obbiettivo, oltre a quello di far uscire la console negli Stati Uniti per l'inverno del '92, la Jaguar potrebbe essere per gli anni novanta quello che il glorioso VCS2600 fu per gli anni settanta. A proposito di console Atari, un'altra bella notizia: l'idea di venire fuori con una versione console dell'Atari ST è stata definitivamente messa da parte.

LANCIO DEL DISCO: VINCE ILGIAPPONE

Questo mese è ufficialmente il mese dei CD-ROM, con Sega e NEC entrambe impegnate a lanciare nuovi componenti per le loro console. Se volete saperne di più date un'occhiata a Made in Japan nelle pagine successive, quello che vi anticipiamo qui è che sembrano entrambe assolutamente fantastiche.

Il Mega CD della Sega sarà in vendita in Giappone ad un prezzo poco superiore alle 400000 lire. La versione americana è attesa per Gennaio, mentre quella inglese per Natale. Già 27 compagnie hanno firmato per produrre software per il Mega CD.

Anche i possessori di PC Engine questo mese riceveranno una nuova iniezione di hardware per la loro console. La famiglia dei CD-ROM per PC Engine comprende da oggi ben tre prodotti. C'è la vecchia unità in grigio-bianco (che è comunque sempre meglio del CDTV nonostante sia uscito oltre due anni fa), una grigia completamente nuova (che combina console e CD-ROM) e un'altra unità CD-ROM dalla forma allungata che va ad inserirsi nel retro del Core Grafx). La nuova console/CD-ROM è anche compatibile con il nuovissimo schermo a colori LCD. La vecchia versione nera Americana del drive CD ha subito un calo nel prezzo che si è assestato ora a 299 dollari. Un trio di Software House europee - Gremlin, Psygnosis e Loriciel - hanno inoltre ricevuto l'autorizzazione per produrre software CD per il PC Engine. E se tutto questo non vi bastasse non avete che da seguire gli ultimi sproloqui del nostro uomo del Sollevante, Shintaro Kanaoya in Nec Snack

COIN-OP O CONSOLE?

Nomi come Capcom, Sega o Irem sono familiari a noi tutti. Ma che ne dite di Electrocoin, Brent Walker o UBC? Non vi dicono nulla? No naturalmente, visto che non sono altro che importatori di macchine arcade per l'Inghilterra. Si dà però il caso che una compagnia sorella della Electrocoin è la De Gale Marketing. Ancora non vedete come la cosa vi possa interessare? Se date un'occhiata più indietro potrete vedere come comincerà presto l'importazione ufficiale in Inghilterra del Neo Geo proprio da parte della De Gale e, come nella tradizione di questi importatori, questa è stata un'ottima occasione per invitare la stampa specializzata a vedere quali macchine arcade ospiteranno prossimamente la circuiteria del Neo Geo, oltre a qualche altra interessante novità.

Il Migliore del gruppo era Blues Journey, il primo gioco di piattaforme dallo stile teneroso sul Neo Geo. Il vostro ruolo è quello di metamorfica creatura impegnata a raccogliere regali mentre saltellate qua e là per un coloratissimo scenario. Ci sono naturalmente un sacco di stanze segrete che gli dovrebbero assicurare quel pizzico di strategia e profondità in più rispetto alla media dei giochi Neo Geo.

Si sono visti anche Alpha Mission 2 (shoot 'em up di ambientazione spaziale), Crossed Swords (versione fantasy di Dynamite Duke), Sengoku (picchiaduro con samurai), Burning Fight (clone di Final Fight) e un noiosetto picchiaduro chiamato Joe Tomorrow. Mi dispiace dirvi che, anche secondo quanto annunciato dalla SNK, un CD-ROM per questa macchina è altamente improbabile.

Brent Walker, uno dei maggiori esponenti della Sega, ha invece mostrato un video del tanto reclamizzato Timetraveller, il gioco olografico. Lo scenario vede il Maggiore Gram a caccia del solito scienziato pazzo Vulcor nel tentativo di liberare la principessa Kyi-la. Il concetto del gioco è molto simile a quello dei giochi laser degli anni '80, con la differenza che qui abbiamo attori veri che affrontano alieni in un ambiente olografico. Se gli accessi al disco si manterranno veloci anche nel gioco potrebbe essere parecchio divertente.

Il mio Coin op preferito del giornata è stato comunque Road Riot 4WD dell'Atari. E' un gioco cabinato di corsa per due giocatori estremamente violento, che utilizza lo stesso hardware di Pitfighter. Nella vostra indistruttibile buggy scorrazzate per terreni sconnessi, sparate ai vostri avversari e (gioite) investite innocenti spettatori. Se venite colpiti da un proiettile sentite una scossa, mentre se prendete un dosso sedia e volante vibrano violentemente. Vi consiglio vivamente di farci un giro se vi capita a tiro.

AMSTRAD CPC?

Vi sarete chiesti come Daren e Mark hanno superato il problema di riuscire a ficcare il codice del loro gioco dentro il Master System. Qualcuno avrà pensato ad un inserimento del codice via joypad, altri avranno azzardato l'utilizzo di mega sistemi di sviluppo da milioni di dollari, ma non è così. Il tutto parte da un PC, viene poi trasferito su un Amstrad CPC (smettetela di ridere, per favore) che converte i dati in una forma utilizzabile. Da qui viene poi riversato in una scheda RAM inserita nella porta cartucce del Master System tramite la porta joystick del CPC. Davvero notevole!

PAPA', VOGLIO ANDARE ALCES

Spero proprio, per la vostra incolumità fisica, che non abbiate annunciato in questo modo a parenti vari la vostra intenzione di visitare il Computer Entertainment Show europeo, una delle maggiori esposizioni di macchine e software ludico, che si è tenuta a Londra dal 6 all'8 Settembre. Cosa peraltro non necessaria, visto che ci penseremo noi a tenervi aggiornati su quanto di buono Sega e Atari (che parteciperanno ufficialmente) o Nintendo (che non sarà presente personalmente ma solo attraverso qualche loro prodotto) faranno vedere.

IL NEO GEO SI BUTTA

Il Neo-Geo della SNK è pronto e attende soltanto l'ECES di Settembre per l'uscita ufficiale in Inghilterra. Anche se le versioni PAL (il sistema europeo) sono disponibili ormai da dieci mesi, ne sono state vendute per ora solo 1000. La versione UK sarà in vendita a un prezzo di 299 sterline (circa 650000 lire) con un sensibile ribasso quindi, di circa 100000 lire. I prezzi del software si aggireranno invece tra le 200000 e le 300000 lire. Gli importatori ufficiali della De Gale Marketing sperano di riuscire a portare a 20 i titoli per questa console entro la fine dell'anno. Tra le nuove uscite che si pensa arriveranno dal Giappone ci sono Burning Fight, Sengoku, King of the Monsters, Alpha Mission II e Ghost Pilot.

CHIT CHAT

- Il vecchio gioco Laser, Dragon's Lair, ha conosciuto una nuova giovinezza di recente. Le versioni per NES e Game Boy sono appena uscite negli States e ora ne è prevista una per Mega Drive. Dietro al progetto c'è la gente della Readysoft, gli stessi che programmarono la versione per computer, sperano di finire il gioco per (indovinate un po') Natale.

- La Gremlin al momento è impegnata nella difficile pubblicazione del loro Super Cars per NES in America. Se tutto dovesse andare bene sarà seguito da una versione NES di Ultimate Golf.

-Anche l'Accolade (Test Drive, Elvira, Search for the King solo per dare qualche titolo) si occuperà di Mega Drive per mezzo di una nuova etichetta appositamente creata, la Ballistic. Le loro prime due uscite sono Star Control e Hardball che dovrebbero essere ormai già disponibili. Altri giochi sono in fase di sviluppo ma per ora hanno preferito tacere.

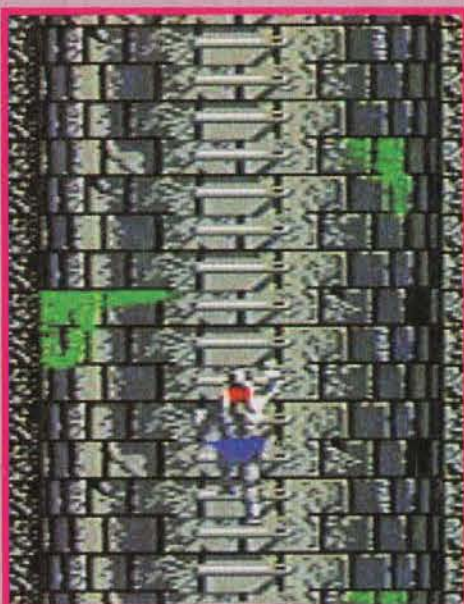
- Si stanno finalmente muovendo anche case inglesi per contribuire alla non vastissima scelta di titoli per Game Gear. Prima tra tutte la US Gold, con World Class Leaderboard, Indiana Jones and the Last Crusade e Super Kick Off. Si spera che siano tutte disponibili entro Natale. Anche alla Electronic Arts stanno pensando seriamente al Game Gear, anche se per ora niente è trapelato.

- Ci credereste? La Nintendo ha dichiarato guerra ai pirati! Sembra incredibile ma anche le console non sfuggono al fenomeno. A quanto pare i Giapponesi hanno trovato qualcuno più intraprendente di loro. Si tratta del nuovo mostriciattolo economico orientale, il Taiwan, dove forza lavoro e microchip non costano praticamente niente. Qualche compagnia ha pensato bene di contraffare cartucce NES e di spedirle nell'enorme mercato statunitense dove vendono a migliaia. Ora però la Nintendo si è messa a caccia dei pirati nel tentativo di interrompere il mercato.

LA BESTIA E' TORNATA

No, non si tratta del vostro professore di latino, neanche di una delle caricature di Giancarlo Calzetta per Zzap!, ma di qualcosa di molto meno terribile...

I possessori di Master System non dovrebbero avere problemi nel trascorrere piacevolmente le vacanze di Natale. Per novembre dovrebbe infatti uscire non solo il tanto atteso Out Run Europa, ma anche la conversione di Shadow of the Beast, la famosa avventura dinamica della Psygnosis. Siamo tutti d'accordo che non potrà avere la qualità grafica della versione Amiga, ma quanto a giocabilità la versione computer deve mordere la polvere (cosa non troppo difficile dopo tutto).

La versione Amiga era alquanto noiosetta e i programmatori MS, non potendo contare sulla stessa grafica, hanno deciso di movimentare un poco la vicenda con l'aggiunta di una manciata di extra. Adesso ci sono anche i nemici intelligenti oltre a qualche trappola nascosta a rendere più piccante il gioco, e anche le sequenze iniziali e finali sono state completamente rifatte. Lo scenario di Beast, probabilmente lo ricordate, vede un giovane avventuriero attraversare perigliosi mondi nel tentativo di spezzare l'incantesimo che lo ha trasformato in una bestia.

Questa è l'ultima prova, in caso ce ne fosse ancora bisogno dopo titoli come Pac-Mania e Populous, che la Tecmagik considera il Master System tutt'altro che morto.

Shadow of the Beast sarà in vendita, a meno di clamorosi disastri, per Novembre, il prezzo della cartuccia non è ancora fissato e dipenderà dalla sua capacità.

PROBE DI NUOVO IN PISTA!

"Niente avrebbe mai potuto separarmi dal mio secchissimo Martini nella mia umidissima sauna se non una telefonata del fedele meccanico Ayrton che mi annunciava orgoglioso che il suono del motore della mia rossa F40 era di nuovo una meravigliosa sinfonia. Crissy era certamente impaziente di..." Bip! Bip! Bip! Con gli occhi ancora umidi e la mente ancora perduta tra realtà e fantasia sollevò lo sguardo dalle coperte a quella diabolica macchinetta: quella mattina aveva messo la sveglia mezz'ora prima del solito!

Beh, questo gioco vi costringerà a porvi alcune domande. Una di queste sarà sicuramente "perché diavolo gli altri giochi per Master System non hanno una grafica così?". Un'altra domanda se la saranno posta i programmatori giapponesi "è mai possibile che un ex-programmatore di Amstrad sia riuscito a sollevare tanto scalpore quando l'anteprima del gioco è arrivata in Giappone, tanto che sono scesi a dargli un'occhiata perfino i capoccioni dei piani alti?".

Questo invece è esattamente quello che è successo quando la conversione per MS di Out Run Europa della Probe è arrivata al quartier generale della Sega.

L'uomo dietro alla grafica più bella mai vista in un o shoot 'em up di guida, e forse in assoluto, per Master System c'è un certo Mark Knowles che, come ogni artista un po' fumato, ha utilizzato il Deluxepaint III su Amiga 500 per disegnare sprite e fondali.

Il programmatore è Daren White, anche lui un tipo tutt'altro che normale, che barando un poco a livello di programmazione, è riuscito a imbrogliare il Master System e lo ha convinto a fare cose che in effetti non sarebbe in grado di fare. Durante la nostra chiacchierata non ha fatto altro che ripetere che nel suo programma alcuni dei caratteri sono in effetti sprite, mentre alcuni degli sprite sono in effetti caratteri. Non che abbia alcun senso neanche per me, ma dà fiducia sapere che al mondo c'è gente che si preoccupa di queste cose.

Qualunque cosa abbiano fatto i ragazzi della Probe hanno prodotto un gioco dall'aspetto veramente superbo, ma lo potrete giudicare voi stessi quando uscirà, per Novembre probabilmente.

Per quanto possa dispiacere al caro buon vecchio Max, questa volta la cara Crissy non c'entra proprio nulla nella vicenda, così come il meccanico Ayrton. La storia vede coinvolto uno di quegli agenti segreti con sorrisi a 34 denti (il 33esimo nasconde una radiolina portatile, mentre il 34esimo una capsula di cianuro).

E questa volta la missione per l'eroico agente-redattore Stefano Giorgi è davvero pericolosissima: consegnare il primo, segretissimo, numero della nuova rivista da Londra a Berlino, al riparo dagli sguardi avidi della concorrenza. In quanto agente segreto, per non dare nell'occhio pensa bene di posteggiare la sua Ferrari F40 con finestrino aperto, chiavi nel quadro, motore acceso e con la valigetta di documenti bene aperta con la scritta lillà Top Secret campeggiante su campo rosso in uno dei vicoli più malfamati di Soho. Potete immaginate lo sgomento e l'incredulità del nostro redattore quando al suo ritorno della macchina non sono rimaste che le tracce della potente sgommata di quattro Good Year: la valigetta è stata sottratta dai diabolici avversari della FRMASCPC.

La rinomata fortuna dell'agente si materializza però sotto i suoi occhi nelle sinuose curve di una potente moto con tanto di chiavi che non prendere "in prestito" sarebbe un vero crimine, naturalmente sempre col casco in testa bene allacciato, luci accese, anche di giorno, e prudenza, poca.

Il nostro redattore arriva a Dover giusto in tempo per vedere 1)il motore della sua moto squagliarsi al grido di oddiomammanocelafacciopiù, 2)il suo avversario imburrarsi tartine al caviale su un traghetto targato francese, 3) un jetski solo soletto che sembra proprio dire "prendimi". Sempre in prestito naturalmente.

Anche in Francia la sfortuna sembrerebbe perseguitarlo se non fosse per quella Porsche posteggiata proprio di fronte a lui, "probabilmente me l'ha mandata Gallarini, anche se non riesco proprio a capire cosa voglia questo vecchietto dentro la macchina, il francese non l'ho mai capito". Per fortuna ha portato con sé il suo bazooka portatile, quando ci vuole ci vuole...

L'inseguimento prosegue, prodigo di sparatorie, per autostrade francesi e spagnole (ci vuol ben altro che qualche macchia di sangue di pedone sui parafanghi o qualche resto di membra umane sul parabrezza per fermare un redattore) e poi verso la nostra madre patria a bordo di un potente motoscafo che il nostro agente in una successiva intervista al manicomio criminale assicurerà aver sentito distintamente canticchiare "Prendimii... Tanto tanto intensamente...". In Italia riuscirà finalmente a recuperare la sua Ferrari in perfette condizioni, abbandonata dal nemico ormai disperato. Nulla può più fermare però il nostro eroe e la vicenda si concluderà dopo un'ultimo inseguimento dove debbono concludersi tutte le storie di spie, a Berlino, sotto la Porta di Brandeburgo.

E' proprio qui che egli viene a saper che moto e jetski erano personale proprietà della tenera e comprensiva Maggie Thatcher, il vecchiet-

MADE IN

Dal paese del liquore di riso (Sakè), pesce crudo (Sushi), pesce lesso (Shintaro Kanaoya) sono finalmente in arrivo i CD-ROM per Mega Drive e Super Famicom, oltre a Fighting Run, Saint Sword e Chomakaimura (letteralmente: "Piccolo guerriero dall'armatura non mobile che scaglia coraggiosamente la sua lancia contro terribili fantasmi e mostri mangia cadaveri 2", o se preferite Super Ghouls 'n' Ghosts).

A quanto pare l'intero Giappone è impazzito per i CD-ROM ed anche il vecchio Shinto, già poco normale per conto suo, è stato travolto dall'entusiasmo e ha deciso di inviarci questo mese i suoi articoli su CD ROM. Contestando il fatto che il ROM significa che non è possibile scrivere sul CD si è armato di pennarello e, incerto se dall'alto al basso, da destra a sinistra, ha optato per una tecnica di scrittura mista, spiraleggiando con microscopici ideogrammi tra una traccia e l'altra del disco. Non immaginate le difficoltà per decifrare quanto inciso, per fortuna che in redazione avevamo un lettore CD...

Possiamo comunque comprendere il motivo di tale euforia, visto che l'unico CD-ROM di cui si sia visto qualcosa, quello per PC-Engine riesce a trasformare questa piccola console (non delle più brillanti a dire la verità, si tratta pur sempre di un 8 bit) in una fantastica macchina da gioco, musiche digitalizzate, sequenze animate e abbondante grafica mozzafiato. Dettagli su due nuovi CD-ROM per questa macchina li trovate nell'apposita rubrica, uno è il Super System, l'altro è il Duo, una combinazione di PC Engine e drive. Ma anche Sega e Nintendo non stanno certo a guardare e provate solo a immaginare cosa si potrebbe fare con un CD collegato ad un Super Famicom o a un Mega Drive, specie quando non si tratta di un semplice CD.

Nel caso del Mega Drive potete smettere di immaginare, il Mega CD, così si chiama il nuovo CD Drive della Sega per il

Devil Crash ha fatto furore sul PC Engine e sembra possa ripetersi sul Mega Drive quando apparirà, verso la fine di quest'anno.

FANTASY ZONE 3-D

E senza neanche bisogno degli occhialini. Space Fantasy Zone su CD-ROM per PC Engine è un incrocio tra il tenero e coloratissimo Fantasy Zone e il frenetico shoot 'em up 3D Space Harrier. Si tratta, in soldoni, di una versione 3D di Fantasy Zone, in cui i personaggi sono più tondi e teneri che mai. L'opzione per joystick analogico (Ehp!) Significa che lo potrete giocare come un simulatore di volo. Prezzo e date di uscita prossimamente.

ANCORA CD-NEC

Presto su CD-ROM anche Super Darius 2, è..., sì..., insomma... Il seguito di Super Darius. Così come col primo il problema principale sta nella conversione di un gioco che nella versione arcade lo schermo era lungo tre volte più del normale... E qui Shintaro effettua qualche voletto pindarico tra altre sue caratteristiche che egli assicura essere tre volte più lunghe del normale, ma è meglio censurare. Tra le righe si riesce comunque a capire che alla NEC sono riusciti a risolvere il problema e il gioco dovrebbe uscire, prima o poi; sempre preciso ed esauriente il vecchio Shinto.

L'ultimo accessorio per il Super Famicom dal Giappone è questa valigetta in cui riporre in bell'ordine la console, i joypad e un certo numero di cartucce. L'ideale per andare in ufficio.

Il mese prossimo maggiori informazioni sulla versione per Super Famicom di Pro Soccer. Ha un'aspetto familiare perché vi è familiare. Si tratta in effetti di nientepopodimenoc hé Kick Off. Apparentemente poco è cambiato dalla versione Anco, ma sarà comunque interessante vedere come si giocherà sul Super Famicom.

SUPER FAMICOM TOP 10
(GIAPPONE)
1. Sim City
2. Super Mario World
3. Super Pro Basketball
4. Final Fight
5. Drakkhen
6. Godurin
7. Gradius III
8. F-Zero
9. Ultraman
10. Pilot Wings

GAME BOY TOP 10
(GIAPPONE)
1. Game Boy Wars
2. Super Mario Land
3. Little Maruko Chan
4. Tetris
5. SD Com. Gundam Garms
6. Football World Cup Version
7. Dr Mario
8. Super Robot Wars
9. Parodius
10. Sauro Carnival

MEGA DRIVE TOP 10
(GIAPPONE)
1. Shining & Darkness
2. Bahamoot War
3. Darius 2
4. Super Monaco GP
5. Nadia of the Strange Sen
6. Varis 3
7. Super Volley Ball
8. Midnight Resistance
9. Mahjong Story
10. Verytex

...N JAPAN

NEC DI CORSA

Dalla Nihon Bussan è in arrivo quello che promette di essere il più divertente gioco di corsa per PC Engine, F-1 Circus. Si tratta naturalmente del solito giochino di impostazione arcade, ma la realizzazione tecnica è davvero impressionante. Ha proprio tutto: opzioni per la preparazione del veicolo, velocità, condizioni atmosferiche, piloti tutt'altro che stupidi che danno alla gara uno svolgimento molto realistico. Restate con gli occhi bene aperti.

Sempre dalla Nihon uscirà presto anche Fighting Run, con delle fantastiche schermate che si possono classificare tra le migliori mai viste per PC Engine. Il gioco vi vede al controllo di un robot che potete equipaggiare personalmente per il combattimento con altri robot.

suo Mega Drive, è una realtà. Fino a ora circolavano solo voci ma adesso si sa qualcosa di più riguardo a questa spettacolare macchina, senza dubbio il sistema più impressionante tra tutti quelli annunciati.

Quello che colpisce subito sono le dimensioni, molto più grande degli altri CD, il Mega CD funziona alla perfezione da supporto sotto il Mega Drive; non sarà un sistema portatile come quello del PC Engine, ma a chi importa se è più equipaggiato della console stessa? Diamo un po' di numeri: disco a accesso rapido, compatibilità con dischi da 8 e 12 pollici, inserimento frontale, display LCD, sovracampionato otto volte e sonoro stereo a otto canali. Ma l'hardware del Mega Drive non si ferma qui. Ci sono anzitutto gli integrati per la rotazione hardware completa dello schermo, e i possessori di Super Famicom sapranno quello che comporta in titoli come F-Zero, Super Professional Baseball e Pilot Wings (e Ultraman, dove lo mettiamo il superlativo zoom nella schermata di presentazione di Ultraman, Shintaro? Quello sì che è hardware sfruttato bene... Ndt). Sentite quest'altra: il Mega CD è capace di animazioni a tutto schermo con 15 immagini al secondo per la durata di un'ora. Potrete capire da soli quali sono le esplosive potenzialità di un sistema che rasenta il FMV (Full Motion Video, video a movimento totale). In effetti le case di software giapponesi sono così entusiaste riguardo a questa macchina che già venti compagnie hanno annunciato la loro intenzione di dedicarsi alla nuovo CD; così anche eventuali problema di software sono risolti in partenza.

Credetemi, ne vedremo delle belle quando il nuovo software comincerà ad arrivare, questo potrebbe essere il colpo giusto per ricostruire una nuova popolarità del Mega Drive in Giappone. Sulla carta tutto sembrerebbe volgere al meglio, ma per averne conferma dovremo attendere prezzi e date di uscita.

Una cosa è sicura, il CD-ROM per Mega Drive fa sembrare quasi patetico il CDTV della Commodore. Perché pagare quasi un milione e mezzo per una macchina che in effetti non è altro che un Amiga con CD-ROM quando per la metà del prezzo potete avere un Mega Drive con un fantastico CD-ROM?

INFANTICIDIO

C'è un grosso punto di domanda che incombe sul futuro del CD-ROM per Super Famicom Nintendo. Non preoccupatevi, che un CD è in piani futuri del SF è sicuro. Chi lo produrrà è invece un'altra storia: ci sono state di recente delle dispute riguardo a chi sta realizzando la cosa. Teoricamente dovrebbero essere assieme Sony e Nintendo (come era già successo per i chip sonori del SF). Sembra però che la Sony sia uscita dai favori della Nintendo, nonostante fosse già arrivata a dare un nome alla macchina morta prima ancora di nascere. Sembra che adesso sia entrata in gioco la Philips, che originalmente sviluppo la tecnologia CD prima che i giapponesi cominciassero a costruirli meglio e a meno, a accompagnare la Nintendo sulla via dei CD. La cosa si prospetta comunque molto a lungo termine, certo molto più tardi del Mega CD, e questo potrebbe convincere molto potenziali acquirenti di console a 16 bit a rivolgersi verso il Mega Drive.

Imminente! Chomakaimura, ovvero Super Ghouls 'n' Ghosts. Quale miglior posto per fare la prima comparsa se non i 16 bit di un Super Famicom?

PROSSIMAMENTE SU MEGA DRIVE

-Alien Storm - finalmente anche a casa potrete fare saltare in mille pezzi dozzine di putrescenti alieni in questa favolosa conversione da coin-op. Al comando di Gordon (uomo), Karla (donna), o Scooter (robot) potrete scegliere tra il normale gioco arcade, combattendo assieme a un'altro personaggio e, come in Golden Axe, la battaglia con tutti i vari mostri in un solo schermo. Ci sono anche delle stupende scene 3D, assolutamente da non perdere.

-Marvel Land - un'altro arcade adventure dall'aspetto teneroso, con una divertente ambientazione in cui faranno la loro apparizione speciali personaggi come Pac Man e Valkyrie. Il gioco sembra carino e dovrebbe garantire ore di divertimento a tutti.

-Bare Knuckle - tutti coloro inclini alla violenza digitale non dovrebbero perdersi questo superlativo picchiaduro per due giocatori, che comprende alcune mosse speciali in cui sono coinvolti entrambi i giocatori. Perfino Gabriele, il nostro altrimenti pacifico caporedattore, si è lanciato a lordarsi le mani di sangue sul joypad al grido di "Belin, è un sacco meglio di Final Fight" e conto di affiancarlo presto, a differenza di Final Fight sul Super Famicom, infatti, questo è veramente per due giocatori.

Wrestle War - quest'ennesimo wrestling si distingue dai sui predecessori per un aspetto molto più fumettistico, insieme alle mosse canoniche abbiamo tutto un assortimento di stranezze. Accanto a cose "normali" come far cadere di testa il vostro avversario su un solido pavimento, potrete raccogliere una sedia per convincere il vostro avversario dei molti usi e dei molti, scomodi, posti in cui mettere questo millenario oggetto.

-Saint Sword - un'altro di quei giochi con uno scenario mitologicheggiante alla (Pede?) Rastan Saga. Per la maggior parte del gioco sembra un valido "taglia e affetta", fino a quando non diventate un Centauro (mezzo uomo, mezzo cavallo), un merman (mezzo pesce), un avian (mezzo uccello). Beh, un mezzo cambiamento per un genere abbastanza sfruttato.

- Out Run - Finalmente fa capolino su Mega Drive anche questo grande classico dei giochi di corse. E' la copia della versione da bar nei minimi particolari, fino alle musiche.

-Devil Crash MD - questo bizzarro flipper è uno dei migliori giochi mai usciti per PC Engine, e gli utenti Mega Drive saranno contenti di poterci mettere su le mani. L'idea è sempre quella, tenere la pallina in gioco mentre si tenta di distruggere orde di creature infernali. Speriamo solo che mantenga la giocabilità dell'originale.

NINTENDO VS CODEMASTERS

Dopo aver affrontato già una volta il gigante Nintendo a causa della sua scatoletta magica, il Game Genie (vedi Nintendo News per maggiori informazioni), la Camerica, distributrice ufficiale della diabolica macchinetta, sta per causare mal di testa ancora più intensi, se possibili, ai capoccia della Nintendo.

Sta infatti per uscire la loro serie di cartucce per NES "Gold Quattro", che conterranno ben quattro (ehp!) giochi ciascuna. Le cartucce avranno una capacità di 2Mb e anche dietro questa storia ci sono i ragazzi terribili della Codemasters, che programmeranno i giochi. A quanto pare ogni gioco di questa serie Gold conterrà un super-chip in grado di dare al vecchio NES una grafica degna delle macchine a 16 bit (posso già sentire orde di avvocati armati di citazioni dirigersi verso i loro uffici).

AMERICA

Per il primo appuntamento con la rubrica a stelle e strisce un piccolo chiarimento. In queste pagine si parla esclusivamente di novità in arrivo in o dall'America, non sorprendetevi quindi se parleremo di Super NES anziché di Super Famicom, sono in effetti la stessa macchina, ma con i noti problemi di nippo-incompatibilità. Ecco anche perché parleremo di nuova uscita per Super NES anche se la versione Famicom è in circolazioneda un pezzo.

WARBIRDS

Nonostante fino ad adesso il Lynx abbia venduto solo 800000 unità resta una delle macchine più valide in circolazione. Ci sono sia la grafica colorata di uno schermo retroilluminato che un fantastico sonoro che la mettono ai primi posti tra le cosole portatili anche nel costo, con il recente abbassamento dei prezzi ad appena 100 dollari. Se li confrontate con i 90 di un Game Boy, i 160 di un Game Gear o i 230 del Turbo Express, quello che ne ricavate è che per ora il Lynx è la console con il migliore rapporto prezzo/prestazioni. Gli accessori non saranno così numerosi come quelli del Game Boy, ma la nuova versione ha qualche optional in più, un paio di simpatiche borse per il trasporto e un adattatore per accendisigari capace di alimentare contemporaneamente due console.

Appurato che la macchina c'è, dov'è la benzina? L'Atari ha annunciato 16 nuovi giochi in fase di sviluppo, che si affiancheranno ai 37 già conosciuti per il 1991. Si tratta di Hard Drivin', Rolling Thunder, Hockey, STUN Runner, Turbo-Sub, Toki, NFL Football, Hydra 720, Casinò, Basketbrawl, Crystal Mines 2, Checkered Flag, Golf, Grid Runner e Geo Duel.

Warbirds è già uscito il mese scorso, e il suo successo ha talmente sorpreso l'Atari che gli uffici americani hanno acquistato l'intera produzione di cartucce e hanno deciso di tenerla per il mercato americano. Anche in Inghilterra, le cartucce che si sono finalmente viste dopo eoni di ritardo sono quelle arrivate tramite le compagnie americane, e si tratta di soli 1000 pezzi.

GUERRE ANFIBIE

Le onnipresenti Tartarughe Mutanti stanno incredibilmente per essere sconfitte. Non dal loro avversario storico, Shredder, ma da un gruppo di concorrenti che si ripromettono di far crollare le importazioni di pizza in America. Si tratta nientemeno che di rospi, anzi rospi da combattimento, Battletoads, che promettono di essere più divertenti, cattivi ed esagerati che mai (Kermit ne sarebbe scandalizzato NdT).

I Battletoads sono Zitz, Rash e Pimple e sono impegnati nella lotta contro la voluttuosa Regina Nera, una ragazza dal bruttissimo caratteraccio. Ha infatti preso prigionieri Pimple e la principessa Angelica a bordo dell'astronave Gargantua. Non dubitiamo comunque che i ranocchi restanti si muoveranno al più presto dalla loro palude per attraversare i 12 livelli di pura azione NES per liberarli. Il gioco ha già raccolto riconoscimenti e approvazioni da tutte le parti e quelli della Tradewest garantiscono che le preghiere dei numerosi Game Boy non andranno inascoltate, c'è una versione portatile che dovrebbe uscire al più presto.

LUCE DEI MIEI OCCHI

Senza dubbio l'accessorio più diffuso per il Game Boy è il Light Boy, uscito nell'Agosto 1990. Sta per uscire adesso dalla stessa ditta anche l'apposito contenitore, il Light Boy Game Keeper. Il suo scopo è di raccogliere tutto quanto sia umanamente possibile collegare ad un Game Boy (no Giancarlo, non penso che abbiano pensato alla tua interfaccia neuronale) in una sola borsa (cosa che i venditori garantiscono essere l'ideale da portare a scuola ma che i nostri esperti del settore, Dave e Paolo, obbiettano essere troppo voluminoso e facilmente individuabile NdT). C'è spazio per Light Boy, Game Boy, battery pack, sei cartucce, quattro batterie , videolink e cuffie. Dalla stessa ditta dovrebbe cominciare proprio da questo mese la distribuzione sul mercato americano di un nuovo shoot 'em up a scorrimento verticale: Aerostar.

TIE IN

Anche Beetlejuice e Terminator stanno per essere divorati da quel mostro di tie-in che è il Nintendo. Sia il NES che il Game Boy ne avranno una versione digitale entro i prossimi mesi. Beetlejuice vi vede nei putrescenti panni di un bizzarro quanto sadico fantasma una volta tanto dalla parte del giusto nel tentativo di liberare una città da un gruppo di yuppie. Per Terminator 2: Judgement Day non c'è bisogno di presentazione, salvo dire che si tratta di uno dei film più attesi della prossima stagione, protagonista il Cyborg T1000 che per l'occasione veste di nuovo i bicipiti di Schwarzy. Questo per quanto riguarda il NES, per Game Boy uscirà invece con il titolo Terminator 2: Future Wars ma dovrebbe anche questo seguire la storia del film.

Sempre nei prossimi mesi dovrebbe uscire Bill and Ted's Excellent Video Game per Game Boy ispirato anch'esso ad un film, Bill and Ted, a quanto pare abbastanza famoso negli States, visto che ne sta per uscire anche un seguito, un cartone animato e una situation comedy. Il film non lo so, ma il merchandising è sicuramente ben fatto!

...NICAMENTE

PSICOTRONICO?

C'è un fenomeno che sta dilagando nel mondo e riguarda una serie di film squallidi e economici che spesso spingono improbabili personaggi a diventare eroi per masse di appassionati che ne fanno idoli di culto.

Il personaggio più famoso di questa squallida ma affascinante serie è il Toxic Avenger, interprete ormai di ben tre film. La Bandai, che con il suo Ultraman aveva già sfiorato quel confine in cui l'eccessivamente brutto e il troppo squallido diventano dei miti, sta per mettere in vendita una versione NES dell'Avenger, Toxic Crusader, proprio mentre sta per uscire anche una serie di cartoni animati dedicata a questo inconsueto eroe.

Toxie è un essere sovraumano dalle fattezze alquanto deformi che, con l'aiuto dei suoi Toxic Crusaders, è deciso a ripulire la sua città natale, Tromaville, da mutanti radioattivi e alieni generati in quantità da agenti chimici tossici. Attraverso strade, grattacieli, parchi e scuole della sua città tenterà di neutralizzare tutti i dispositivi inquinanti del dottor Killemoff fino all'inevitabile (anche nei film di serie C) scontro con il cattivone. Che aspettate? Il destino di questa putrescente città è sulle vostre repellenti spalle.

THE ROCKETEER

Il luogo: la California. L'anno: 1938. Il personaggio: Cliff Secord o almeno quello che ne rimane dopo un'infausta giornata che lo vede nei resti del suo aeroplano acrobatico precipitato, mentre mani ignote gli rifilano un ancora più misterioso pacco. Il pacco in questione altro non è che uno dei pochissimi esemplari di rocketpack (jetpack o propulsore a razzi portatile che dir si voglia), uno degli oggetti più ricercati al mondo, che lo rende immediatamente l'obbiettivo preferito di mezza città. Ci sono loschi figuri al suo inseguimento, insieme al suo inventore, a Howard Hughes, all'FBI, all'esercito degli Stati Uniti e, naturalmente, insieme ai Nazisti. Poi ci si mette anche la stella del cinema Neville Blake che gli rapisce la ragazza per averne in cambio il prezioso propulsore. Cosa può fare a questo punto il nostro Cliff se non indossare una calzamaglia e diventare il Rocketeer? (Non so, forse restituire il razzo come avrei fatto io?)

Lo so quello che state pensando, che avete come l'impressione di averla già sentita questa storia, l'ambientazione fantascientifica abbastanza squallidina alla Flash Gordon, i Nazisti, lo scienziato, la ragazza rapita, etc : è un clone di Rocker Ranger! Invece no, è sempre un clone, ma dell'ultimo film della Walt Disney di cui la Bandai (che sembra essersi ormai specializzata in personaggi squallidi, Super Deformed Gundam a parte! NdT) ha ottenuto regolare licenza per il NES: The Rocketeer. Ci sono naturalmente degli intermezzi a legare insieme i sei capitoli della vicenda in un gioco che è fondamentalmente un'avventura dinamica con piattaforme, naturalmente il personaggio è capace anche di volare. Se proprio non avete pazienza il gioco dispone di infiniti Continue Game e di un sistema di password, finirlo non dovrebbe essere troppo difficile. Se il film avrà successo aspettatevi anche una versione Game Boy.

KIT KAT

-Il primo gioco della Bandai per il Super NES sarà Ultraman. Anche se la nuova uscita sarà in effetti una semplice conversione del gioco giapponese, sperano di riprogrammare il gioco per includere i nemici della nuova serie di Ultraman (che, a quanto mi e stato riferito, ha abbandonato la tuta di gomma NdT) che partirà in televisione dal Gennaio 1992.

- La Sunsoft, che ha programmato tutte le versioni di Batman per computer, ha finalmente terminato una versione Genesis del Cavaliere Mascherato. Hanno cercato di differenziarla leggermente dalle altre versioni, e adesso comprende quattro stage di platform-picchiaduro, uno stage a scorrimento orizzontale con vista laterale del Batwing e un'altro nella Batmobile. Tra i sei livelli sono anche state incluse alcune schermate dal film.

-I possessori di TurboGrafx-16 gioiscano: Bonk (meglio co-

nosciuto forse come PC Engine Kid) è tornato in Bonk's Revenge. E questa volta quel gigantesco testone vola e alita fuoco! Dovrebbero essere già uscito in qualche negozio.

-Avete appena sentito parlare di Ninja Gaiden (o Shadow Warrior) e pensate che sia roba nuovissima? Dimenticatelo, alla Tecmo hanno già pronto Ninja Gaiden III. Non si riesce neanche a stargli dietro, vero?

- Dopo il successo di Golden Axe, alla Sega ne hanno già pronto un seguito in uscita a Natale per il Genesis. Sempre nello stesso periodo sono previsti Toki, Joe Montana 2, Cyborg Justice e Hallow World.

- Hamburglar (hamburger+burglar=ladro di hamburger, molto fini i giochi di parole inglesi) ha appena rubato il sacchetto di ingredienti segreti di Ronald McDonald. I possessori di NES per sapere come aiutare il povero Ronald dovranno attendere l'uscita di MC Kids della Virgin, forse per questo stesso mese.

ANCORA I SIMPSON

Basta, non sono ancora arrivati in Italia (almeno da quanto ne so io) ma già non si sente parlare che di loro. Si tratta di una serie di cartoni animati dal tratto tanto caratteristico quanto di discutibile qualità (nessuno riuscirà a togliermi l'idea che il giovane Bart Simpson ha la testa a forma di scontrino fiscale NdT) trasmessi dalla televisione americana dal 1990 ma che hanno immediatamente conquistato il cuore di numerose famiglie americane.

Sono già apparsi in un gioco da bar della Konami per quattro giocatori e in un acclamato gioco della Acclaim per il NES, Bart vs the Space Mutants.

Sempre la Acclaim ha annunciato due nuovi giochi dedicati ai Simpson, uno per Game Boy e un'altro per Super NES. In Bart Simpson's Escape from Camp Deadly, Bart e Lisa vengono spediti in una di quelle tragiche colonie estive dove trovano di tutto, tranne che una tranquilla vacanza. Ci sono anzitutto bulletti come Nelson, animatori che spingono le povere creature sotto il loro controllo fino allo stremo o ancora difficili prove come una corsa a ostacoli attraverso le sabbie mobili, una gara di motocross contro Nelson e sadiche punizioni come la pulizia delle patate. Un vero incubo insomma da cui i giovani Simpson cercheranno di fuggire scavandosi una via di fuga sotto il campo, attraverso pozze infestate da pesci Piranha, coccodrilli e vespe. I possessori di Game Boy dovrebbero trovarlo sugli scaffali dei negozi presto.

La versione per Super NES non ha ancora neanche un titolo, ma Sam Goldberg della Acclaim ne dice: "Quando si guarda il nostro Simpson per Super NES, la grafica è così vivida che sembra quasi di guardare il cartone animato vero e proprio". La sceneggiatura del gioco si basa nuovamente su Bart che, questa volta, ha perso i compiti sulla via di scuola e deve adesso trovare una buona scusa per il suo insegnante. Ogni stage segue le vicissitudini di Bart in uno dei suoi alibi, fino a arrivare sempre più vicino al ritrovamento dei preziosi compiti. Il gioco per Super NES dovrebbe essere pronto entro la fine del 1991. Tra l'altro la licenza della Nintendo per l'esclusiva sui Simpson è appena scaduta, cosa che potrebbe aprire la strada alla Konami per una versione casalinga del loro coin-op, o a versioni per altre console.

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

CADARIO
N.....
PAPERBOY
DAYS OF
Thunder
GAUNTLET II
Licensed by Nintendo for play on the
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
Original Nintendo Seal of Quality
Original Nintendo Seal of Quality

NINTENDO

Il Super Famicom cambia pelle per gli Stati Uniti mentre la Nintendo vorrebbe cambiare i connotati ai ragazzi della Codemasters...

NES TOP 10

(UK)

1. Nintendo World Cup
2. Super Mario Bros 2
3. Gremlins 2
4. Mega man 2
5. Tecmo World Wrestling
6. Gauntlet 2
7. Snake Rattle and Roll
8. Duck Tales
9. Super Off Road
10. Track and Field II

L'attesa è finalmente finita negli Stati Uniti, la Nintendo ha lanciato ufficialmente il Super Famicom in America, adesso anche l'uscita sul mercato europeo sembra più vicina. La fiera del CES di Chicago è stata l'occasione giusta per l'uscita della console che ha preso il nome di Super NES per il mercato americano. Il design della macchina è stato leggermente modificato (il cambiamento più appariscente è il diverso colore dei pulsanti) anche se a nostro parere non in meglio. Ma dopo tutto non dovete guardare la console, ma il video mentre ci giocate. Una buona notizia questa, contro alcune voci invece non molto incoraggianti. Come quelle che danno la Sony (che aveva già collaborato con la Nintendo per lo sviluppo dei chip audio del Super Famicom) fuori gioco per la creazione della nuova unità CD ROM per SF. A quanto sembra sarà la Philips a subentrare nel progetto, ma non si può certo pensare in una prossima uscita, il loro CD sarà parecchio in ritardo rispetto al CD della Sega.

Anche le vendite del Super Famicom non stanno procedendo con la rapidità che molti si aspettavano. Nonostante questo ci sono moltissime case di software inglesi che non vedono l'ora di cominciare a sviluppare programmi per questa macchina. La Gremlin ha diversi progetti in partenza, anche la Storm (SWIV) ha qualche piano segreto per il futuro mentre la Psygnosis ha annunciato la sua intenzione di cominciare a creare qualcosa per il SF. Per adesso sono tutti molto discreti, solo la Mindscape ha detto qualche parola in più. Molte parole a dire il vero. Ci hanno infatti assicurato che oltre a tutti i loro giochi Nes e Game Boy, convertiranno per Super Famicom anche il bellissimo RPG di Tony Crowther, Captive, cosa che dovrebbe far sbavare più di qualche giapponese. La Mindscape spera di finirlo poco dopo Natale.

Per quanto riguarda il NES vi passiamo pari pari l'elenco di quelle che saranno le prossime uscite ufficiali in Inghilterra. Si tratta di Captain Skyhawk (shoot 'em up d'alta quota), Jack Nicklaus Golf, Shadowgate (esplorazione di dungeon), Superspike V'ball (pallavolo), Turbo Racing e Solstice (avventura dinamica alla Knight Lore).

I possessori di Game Boy dovrebbero invece riuscire a agguantare finalmente una versione portatile di Teenage Mutant Hero Turtles. A proposito di fumetti, anche Bugs Bunny dovrebbe fare la sua monocromatica apparizione nel gioco che porterà il suo nome. Seguiranno poi Radar Mission (che vedrete forse col nome di Power Mission) e Side Pocket, un gioco di biliardo.

Anche se la colonna trucchi non fa parte di questa rubrica non possiamo fare a meno di riportare una notizia che ha dell'incredibile. Dopo la pirateria (vedi Fast Forward) alla Nintendo si trovano alle prese con altre questioni che sembravano di esclusivo dominio del computer, i cheat mode. Non sto parlando di quei trucchi che tutte le case inseriscono per movimentare il gioco e vendere qualche libro di tips in più, ma di una vera e propria macchina capace di darvi vite infinite a Super Mario Bros o Boomerang infiniti in TMHT. La macchinetta infernale si chiama Game Genie e viene distribuita in Canada dalla Camerica. Ma la cosa veramente incredibile è che la macchina è stata sviluppata in Inghilterra dai tizi della Codemasters, sì proprio loro, i programmatori-budget. La scatola dei trucchi si inserisce semplicemente nella porta del NES come una normale cartuccia, i giochi vengono poi a inserirsi dentro il Genie. Il Genie interrompe il

NEWS

pro-
gramma, si inserisce e corregge uno qualsiasi dei parametri di gioco. L'unità viene fornita con un libretto completo di codici per centinaia di giochi NES. Per qualche strano motivo alla Nintendo sembrano essere esageratamente irritati per la faccenda e stanno disperatamente tentando di limitare le vendite del Genie,
le possibilità di vederlo arrivare dagli Stati Uniti fino a noi sono quindi molto poche.

Sempre a proposito di trucchi, è circolata la voce, supportata dal nostro fumatissimo Shintaro, riguardo a un 99 nel music test di Final Fight che nessuno riesce però a trovare. Shintaro continua a sostenere che da qualche parte là dentro c'è un'opzione per due giocatori, ma da quando ha cominciato a fumare anche i termometri non gli darei più di tanto credito.

Se per caso, smanettando con i numerosi pulsanti del joypad SF o di una qualsiasi altra console, vi capitasse di vedere comparire Donkey Kong in Mario 4, di scoprire che, come sottogioco di Alex Kidd, c'è Sonic 2, o la mappa di qualche RPG di cui il nostro caro Gabriele è sempre affamato l'indirizzo t r u c c h I é ....
....

GAME BOY TOP 5

(UK)

1. Super Mario Land
2. Double Dragon
3. Gargoyle's Quest
4. Spider Man
5. Revenge of the Gator

I MILLE VOTI DEL NINJA

Sembra che la System 3 abbia qualche difficoltà nel fare apparire il suo prolifico Ninja sul Nintendo. Dopo numerose vite piene di successi su diversi computer il nostro eroe stava tentando (si parla ormai di un anno fa) una completa reincarnazione nel Nintendo sotto le spoglie di Last Ninja 2 quando, per qualche strana ragione, è stato deciso che Ninja non è il prodotto adatto per il mercato Europeo. Le sue scorrerie sono così state limitate al solo mercato americano. Secondo alcune voci la Nintendo ha anche re-

Avanti piano per il Ninja 2 dopo le difficoltà sul Nintendo. (In figura c'è invece la versione C64 di Ninja 3. D'accordo, non c'entra nulla, ma non è colpa nostra se molte delle cartucce americane da noi neanche si vedono!)

spinto per tre volte il prodotto perché non soddisfaceva i suoi standard. Sta per uscire (ancora in America) anche l'altro Mythico gioco della System 3, con il nome di Conan The Barbarian.

Sega City

La notizia del mese per la Sega è sicuramente l'uscita del nuovo CD Drive per Mega Drive, il Mega CD. Per maggiori notizie sul futuro della periferica più impressionante del momento rivolgetevi a Made in Japan, questo mese qui si parla esclusivamente di software.

E cominciamo dalla guerra aperta scatenata tra i due colossi mondiali del divertimento, Sega e Nintendo dopo che, al CES di Chicago, Sonic the Hedgehog era stato apertamente confrontato con Mario.

Guerra che si traduce nell'esplicito tentativo della Sega di sottrarre alla Nintendo licenze e sviluppatori di giochi. Fino ad ora hanno annunciato che la Data East, produttrice di svariati coin-op, tra i quali Midnight Resistance, avrà la licenza per la produzione di titoli su Mega Drive. Tenete gli occhi aperti per gli interessanti sviluppi futuri che certamente non mancheranno.

Anche l'Accolade si è lanciata sul mercato Mega Drive tramite la sua nuova etichetta, la Ballistic. Le sue prime due uscite, Star Control e Hardball sono già state bene accolte negli Stati Uniti e altri progetti a 16 bit sono in cantiere. Prima della fine dell'anno dovrebbe essere pronta la conversione del capolavoro della Rainbow Arts, Turrican, e di Onslaught della Hewson.

Per restare invece a qualcosa di cronologicamente più vicino parliamo delle uscite della Electric Dreams per Mega Drive (a cui avevamo già accennato un paio di mesi fa). Block Out, il Tetris 3D, dovrebbe essere già nei negozi assieme a Centurion, il wargame che segue le conquiste romane fino nell'Egitto di Cleopatra. Ci sono anche un paio di RPG ormai a buon punto nel cammino verso gli scaffali dei negozi: Faery Tale Adventure e King's Bounty.

Anche il Game Gear vede arricchirsi il suo magro parco giochi con l'uscita di Woody Pop a Novembre. Su questo siamo comunque riusciti a mettere già sopra le mani e possiamo raccontarvi qualcosa di più.

L'idea del gioco è decisamente vecchiotta, ma quando si tratta di competere con il solido schema di gioco alla Break Out, sono pochi i titoli che riescono battere una tale longevità e prolificità.

Il Woody del titolo altri non è che la racchetta, sempre incollata al fondo di uno schermo pieno di mattoncini da distruggere. C'è naturalmente la solita varietà di disposizioni dei mattoncini, oltre ad un discreto numero di bonus e sorpresine. Ci sono i semplici blocchi che spariscono appena sfiorati dalla pallina, altri che richiedono quattro colpi, altri ancora che, una volta colpiti, liberano tre soldatini che scorrazzano per lo schermo comparendo davanti alla racchetta nei momenti decisamente meno adatti. Ci sono poi fastidiosi buchi dimensionali che appaiono per lo schermo e ancora peggio sono quei trenini che attraversano la parte inferiore dello schermo rendendovi la vita un vero inferno. I blocchi bonus che colpiti liberano otto diversi tipi di bonus, alcuni dei quali molto poco bonus, dovreste ormai conoscerli tutti. Una volta completato lo schermo con almeno una delle tre racchette iniziali, Woody si può muovere nella stanza successiva del labirinto da cui sta cercando di sfuggire. Ogni tanto vi verrà data la possibilità di scegliere una delle tre stanze successive ognuna delle quali avrà un certo punteggio bonus, ma siate avvisati: maggiore è il valore della stanza, maggiore sarà il suo livello di difficoltà.

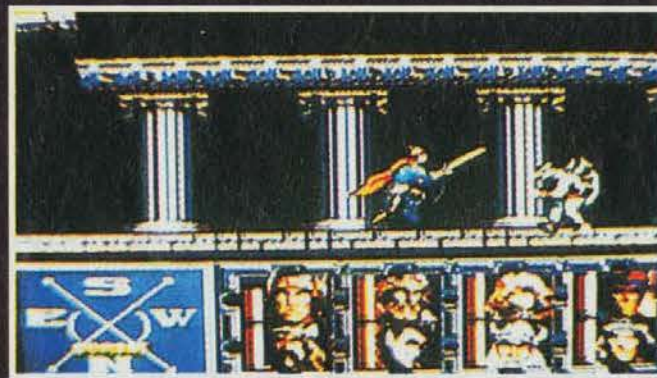
Woody Pop è il gioco ideale per Game Gear, semplice ma coinvolgente e soprattutto giocabilissimo, la versione che avevamo in redazione ha mietuto un buon numero di vittime tra le batterie durante la sua permanenza.

Un'ultima notizia riguarda la Virgin Mastertronic, distributrice ufficiale della Sega per il mercato europeo. Sembra proprio che la Sega sia rimasta talmente impressionata dall'ottimo lavoro svolto che sta pensando addirittura di acquistarla con una mossa che ricorda pericolosamente quelle di Victor Kiam. No, neanch'io so chi fosse, ma sembra che la sua strategia aziendale fosse "Mi hanno talmente impressionato che ho comprato l'intera compagnia".

ORO PURO

Sono ufficiali le prossime uscite per Master System della US Gold, che ha anche reso noti i suoi piani futuri per il Mega Drive.

World Class Leaderboard per il Master System dovrebbe essere già uscito e sarà presto seguito da molti altri nella corsa per il Natale '91. Anzitutto c'è Out Run Europa, di cui abbiamo abbondantemente parlato in Fast Forward, sviluppato dagli inglesi della Probe. Seguiranno gli Heroes of the Lance convertiti dalla Tiertex dalla versione per computer che si ispirava ai Draghi del crepuscolo d'autunno (di Margaret Weiss e Tracy Hickman se non ricordo male), il primo libro della trilogia Dragonlance. Infine, ci sarà un discreto giochino di calcio, un certo... Super Kick Off! Proprio così, Kick Off, il più acclamato gioco di calcio per computer uscirà prima della fine dell'anno e se la giocabilità sarà la stessa dell'originale, beh...

Ancora nelle primissime fasi di realizzazione è Indiana Jones IV: The Fate of Atlantis che dovrebbe uscire verso la fine del '92. Come probabilmente saprete si tratta di un adattamento per computer della sceneggiatura scritta da Spielberg per un nuovo film della serie Indiana Jones, che però Harrison Ford ha rifiutato. A quanto pare per lui la terza è stata veramente l'ultima crociata. Se Harrison Ford dovesse cambiare idea avremmo un'inedito capovolgimento di ruoli con un film basato su un gioco. Se lo dovesse fare, non sarebbe sicuramente per soldi visto che negli anni ottanta Harrison Ford è già stato in testa per i maggiori guadagni dai suoi film. La sua paga durante la permanenza su un set era qualcosa come un milione di dollari a settimana (solo dalla serie di Indy ha guadagnato un centinaio di milioni).

Ma è il Mega Drive la macchina che la US Gold vuole assalire con tutti i mezzi nei prossimi mesi. La prima uscita riguarda sempre il vecchio Indy, questa volta il numero tre, entro Natale. Sempre a proposito di terze puntate sperano di uscire presto anche con l'ultimo Padrino, The Godfather III, sviluppato dai francesi della Dolphine. E se considerate i precedenti della Dolphine (Cruise for a Corpse e Operation Stealth) ci si può aspettare che non pochi elementi di strategia si insinueranno nel prevedibile schema di azione e violenza.

NEC SNACK

Il Duo della NEC, la prima console con un CD-ROM incluso. E' più sicuro del normale drive CD-ROM visto che è impossibile aprirlo mentre il disco è in azione. Ma sono particolari, quello che veramente conta è il nuovo, migliorato, software di sistema e l'accesso al disco, più veloce.

E' incredibile, sembra ieri che si parlava del PC Engine come il misterioso mostro tecnologico dal Giappone (non esageriamo, si parla di 3 anni fa, primo numero di TGM) che già l'intera linea di prodotti NEC è stata più volte cambiata. E' proprio vero, le macchine muoiono, gli Shintari restano... Il nostro abilissimo ninja Shintaro Kanaoya (sua specialità è neutralizzare teppisti armati di coltello con un bazooka NdZucca) è riuscito a addentrarsi nei più segreti laboratori della NEC scoprendo due nuove macchine, un'altro drive CD-ROM e il tanto atteso schermo LCD. Purtroppo lo hanno nuovamente catturato mentre cercava di portarseli via, ma ha ugualmente fatto in tempo a passarci le seguenti, importantissime, informazioni.

Tira aria nuova alla NEC, parlando di hardware. Stanno infatti per fare uscire il rinnovato CD-ROM per PC Engine in due diversi formati, abbassare i prezzi del loro vendutissimo Core Grafx 2 e per finire stanno per lanciare il tanto atteso (tanto in senso cronologico, è stato annunciato oltre due anni fa!). La prima delle due nuove macchine è il Duo, in una piccola valigetta contiene sia l'hardware del PC Engine che il drive CD-ROM. Normalmente non vi attendereste molti novità in una periferica come un CD-ROM, ma qualche piccola sorpresina questa nuova versione ce la riserva. Il CD-ROM originale aveva una memoria interna di 512K per facilitare i trasferimenti di dati e come blocco di memoria per salvare informazioni sul gioco come la posizione, in numero di vite, etc. Ora è stata portata a 1.5 o 2 Megabytes (Ehp!). Il valore preciso ancora non si conosce ancora esattamente, ma sembrano più probabili i 2M. Sì, ma cosa significa tutto questo in concreto? Solo tre parole: velocità, velocità e velocità. Con un buffer di queste dimensioni i tempi di accesso al disco sono ridotti di quattro volte, dimenticate pure le attese tra un livello e l'altro mentre la console carica le info del livello e roba simile. Solo questo dovrebbe migliorare drasticamente le prestazioni e le possibilità di molti giochi.

Per il duo è stata sviluppata una nuova cartuccia di sistema (che contiene le informazioni per gestire la periferica CD e che si inseriva nella porta del PC Engine come una normale cartuccia) che adesso è inclusa direttamente nell'hardware del Duo.

Il nuovo sistema di gestione, chiamato semplicemente 3.0, è in grado di gestire la periferica del Duo come CD-ROM per i giochi, CD audio per la musica e CD+G. I CD+G sono CD audio con limitate capacità grafiche. Molto più semplicemente, con questi CD potete vedere tutte quelle belle immagini che i Fleetwood Mac hanno messo nel loro ultimo CD Behind the Mask. Se dovessero uscire versioni successive del software di sistema sarà sufficiente inserirle nella porta cartridge e si sostituiranno alla versione 3.0.

Il design della macchina è estremamente liscio e compatto, ma gli manca un display LCD che segnali informazioni quali il numero di tracce, etc. Queste informazioni vengono visualizzate solo su schermo TV, cosa non del tutto irragionevole visto che la principale funzione nella vita di un PC Engine è quella di collegarsi ad un TV.

Non ci sono state conferme riguardo al prezzo del Duo, ma aspettatevelo sicuramente ad un prezzo inferiore di PC Engine e CD-ROM separati.

TIC TAC

-Far East of Eden 2, in uscita a Ottobre, sarà uno dei primi giochi per la nuova generazione di CD-ROM 3.0 (sempre compatibile, comunque con la vecchia versione) dalla Hudson. L'originale era fantastico e valeva la spesa anche solo per il bellissimo contributo di Ryuichi Sakamoto.

-Power League 4 più che la quarta versione del primo Baseball per PC Engine, ne è il quarto seguito. Molte squadre sono rimaste le stesse, mentre alcune vecchie sono state sostituite da nuove entrate, il gioco segue così le vicende del campionato reale. Dovrebbe essere già uscito quando leggerete questo.

-Final Soldier, anche lui appena uscito, è un'altro shoot 'em up che si getta nella mischia dei cloni del bellissimo Gunhed. Ci sono un sacco di armi supplementari, alieni mutanti dall'aspetto metallico e schermate animate.

-PC Boy, pure lui in giro per negozi in questo periodo, vi vede impersonare (a seconda delle vostre tendenze personali) PC Girl o PC Person. PC Girl, ciglia palesemente finte, uccide i nemici a baci. PC Person ha invece l'aspetto del vero duro ed è un arrampicatore nato.

- Cobra 2, descritto come un fumetto digitale, conferma i nostri sospetti secondo i quali nel programma non esiste un minimo di gioco, ma solo una serie di fanciulle seminude. In un periodo di crescenti crimini sessuali in Giappone, non mi sembra una cosa di ottimo gusto. E' forse venuto il momento di fermarsi a riflettere su questo genere di cosiddetta sana perversione?

- Baby Dragon è un tenero gioco d'azione in cui prendete la parti di un cucciolo di drago. Tutto il gioco è disseminato di simpatici effetti come le nuvolette delle esplosioni con un grosso BON scritto sopra. Per tutti coloro che amano i giochi teneri e colorati un appuntamento da non mancare prossimamente.

PIU' VELOCE DEL LASER

L'altro CD-ROM della NEC, il solitario Super CD-ROM, sostituisce a tutti gli effetti il vecchio sistema. Il design è radicalmente cambiato, è stato adattato a forma e colore del Grafx, è infatti di colore grigio/blu e si inserisce alla perfezione nel Grafx. Ma non è la sola cosa a essere cambiata, è diverso. Migliore? Più forte, più veloce... (Ahhh, quanto mi mancava tutto questo). Le specifiche tecniche sono quelle del Duo, un sistema d'accesso drasticamente migliorato ed un rinnovato software di sistema. Già cinque compagnie hanno annunciato che svilupperanno i loro nuovi giochi CD per la versione 3.0. Tra queste la Hudson (Far East of Eden 2) e la Victor (loom).

Uno non fa in tempo a mettere un po' di ordine che, tempo qualche mese, è tutto da rifare. Questa volta a creare ancora confusione è il lancio di un'ennesima console PC Engine compatibile, il Core Grafx II. Come abbaiamo detto è sempre Engine compatibile, con un'estetica rifatta in colore grigio/blu su cui campeggia il logo giallo. La cosa più interessante comunque è il prezzo: 198000 Yen, meno di 200000 lire, un vero affare!

CONSOLE CD ROM: PRATICAMENTE PORTATILE

Con l'arrivo del nuovo schermo a colori LCD da 4,3 pollici della NEC (che si può collegare tranquillamente a una qualsiasi delle versioni PC Engine uscite, compreso il nuovissimo Duo) è una realtà la prima console portatile basata con CD-ROM. D'accordo, il tutto sarà un pochino massiccio e difficilmente potrete appenderlo alla cintura (ci sono sempre le bretelle di Giuliano Ferrara, però NdT) ma il sistema è assolutamente il massimo nel campo del divertimento portatile e apre nuove vie a sviluppi futuri. Il problema, naturalmente è sempre quello delle batterie che raggiungono una durata massima di tre-quattro ore, se avete presente quanto può essere vasto un gioco su CD-ROM, beh, fate voi i conti. Il risultato raggiunto dalla Nec è comunque sorprendente visto che anche l'autonomia di un Lynx o di un Game Gear si aggira intorno allo stesso numero di ore.

CADARIO

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

INDICE RECENSIONI

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

STRATEGIA

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.

Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.

I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

GIOCATORI	1
LIVELLI	5000
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

POPULOUS

Chi, tra voi poveri mortali, avrà le capacità adeguate per interpretare il ruolo di un Dio e vincere la lotta contro il male colonizzando i più svariati mondi, sottraendoli al maligno?

Al pari di Tetris e Batman, Populous è uno di quei giochi che apparve su quasi tutti i computer e console conosciute da ognuno di noi. Populous è anche uno di quei titoli che viene amato appassionatamente da una categoria di persone, oppure odiato da altri perché probabilmente non vengono compresi in modo giusto i vari aspetti che caratterizzano questo programma tutto speciale.

Questo gioco é altamente consigliato a tutti coloro con manie di grandezza, o anche solo di mediezza e anche a quelli che dicono sempre "Ah, se potessi, saprei IO cosa fare"

Alcuni di voi potranno essere totalmente affascinati dal gioco, dal momento che, tra le varie cose da fare in Populous, c'é la possibilità di costruire tanti pezzettini di terra e poi volendo distruggerli in pochi minuti!

La versione per Sega Master System è l'ultima di una lunga serie di conversioni del gioco milionario di Bullfrog.

Sicuramente non tutti sanno che in questa cartuccia di Populous sono contenuti ben 5000 mondi da esplorare ; 4500 di più rispetto qualsiasi altra versione per computer. Grazie a queste credenziali focose, il gioco su Master System risulta essere la versione migliore di Populous in assoluto.

Questo risultato è stato raggiunto grazie alla devozione rivolta alle console della Sega da parte della Tecmagik, che stà proponendo dei giochi davvero molto belli per entrambe le macchine. Se avete vissuto sulla luna in questi ultimi cinque anni, e non avete idea di cosa tratti il gioco Populous, questo è il momento adatto per apprendere tutto ciò che riguarda le sue caratteristiche; leggendo la recensione e comprandovi il gioco direttamente! Tu giochi il ruolo di un Dio che stà provando a creare civiltà su diversi mondi basando il proprio lavoro su ideali buoni.

Come sempre in un'altra parte dell'universo esiste il cattivo, un altro essere supremo, che segue gli stessi obiettivi ma cercando di divulgare la fede maligna. Tramite la creazione di terre, potrete permettere agli abitanti del luogo di costruire capanne, case in roccia, etc ; in modo da assicurarvi un vostro esercito di seguaci pronti a combattere o morire! Questi viaggeranno nelle diverse parti del mondo su cui state lavorando in cerca di terre da colonizzare ed eventualmente far sgombrare dai nemici.

Se vuoi hai la capacità di provocare in pochi secondi diversi disastri naturali che creeranno non pochi problemi ai tuoi avversari.

Essendo un Dio, un'entità facente parte dell'universo, hai a disposizione un grande numero di corpi celesti da visitare e procreare; come vi ho accennato sopra sono 5000 con 6 diversi stili grafici: Grassy Plains, Desert, Rock e Lava, Bitmap, Snow e Ice, ed infine lo stile futuristico.

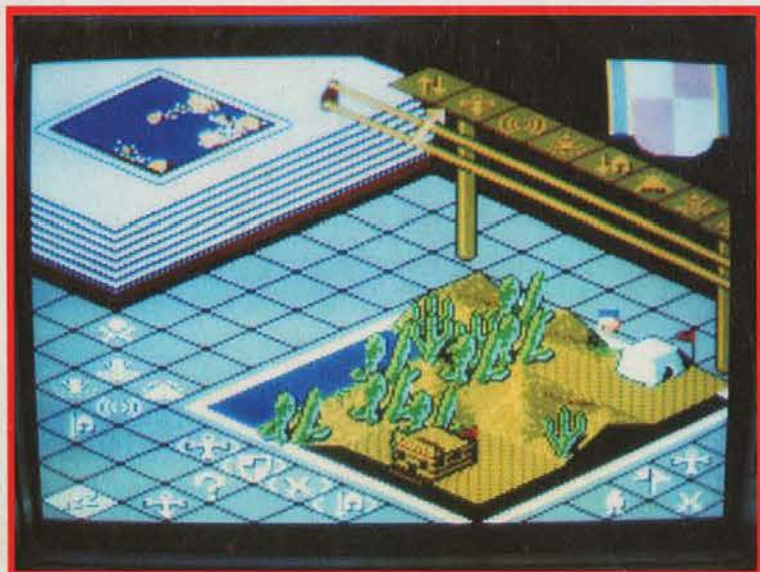
Il tuo principale scopo è quello di persuadere la popolazione a costruire e progredire in modo che la vostra potenza aumenti, e ti permetta di dare vita a grandi fortificazioni protette da cavalieri pronti a tutto. Il gioco è stato ritoccato in alcuni particolari migliorando la giocabilità sul Master System. Il metodo di controllo non è più tramite il mouse ma bensì con i joypad (onestamente trovo migliore il controllo col mouse npG!). Il bottone due viene usato per muovere il cursore sulle varie scelte da fare, e il pulsante uno per eseguire il comando scelto. In questa cartuccia di 2MBytes sono stati racchiusi in modo eccellente tutti (se non di più!) i livelli che si trovano nei dischetti extra per poter espandere Populous nei formati su computer; con i vari miglioramenti che sono stati apportati a questo programma per console, Populous è un gioco da avere assolutamente nella collezione di casa vostra.

MASTER SYSTEM

GRAFICA — 91
+ Uno scrolling molto fluido é presente quando ci si muove in giro per il mondo
+ Ogni particolare del gioco è molto dettagliato

SONORO — 82
+ Durante la presentazione c'é la vecchia musica di Populous
+ Impressionanti effetti sonori

GIOCABILITA' — 89
- Può diventare un po' noioso a lungo andare (sacrilegio)
+ E' stato migliorato il metodo di controllo

TECMAGIK — 90

A parte Kageki, che a dire il vero non è un gioco di boxe vero e proprio, non mi sembra di avere mai visto altri titoli di pugilato sul Mega Drive.

GIOCATORI	2
LIVELLI	1
STAGES	DA 1 A 12 SELEZIONABILI

JAMES "BUSTER" DOUGLAS
KNOCKOUT BOXING

Beh, questa pecca è stata sanata dalla SEGA, ora infatti nell'assortimento sempre più vasto per questa fantastica console potrete trovare anche JBDKB.

Il gioco, che porta il nome del pugile vincitore di Tyson, si ripropone di farvi vivere l'emozione del ring, mentre siete comodamente seduti sulla vostra poltrona preferita col vostro inseparabile pad in mano.

Voi dovete mettervi nei panni di uno dei cinque campioni selezionabili e, naturalmente, sconfiggere gli altri quattro, per guadagnarvi il titolo mondiale dei pesi massimi. All'inizio del gioco potrete decidere se partecipare al

campionato (un solo giocatore), gareggiare in doppio o se siete molto pigri, far gareggiare il computer contro se stesso! In seguito selezionerete il livello di difficoltà e la durata complessiva dell'incontro (ogni round ha una durata di un minuto e mezzo). La potenza di ciascun pugile dipende, naturalmente, dal suo stile di combattimento, dalla sua potenza e dal peso. Ognuno ha poi un punto debole (per esempio c'è chi ha la destra scoperta, chi la sinistra, chi non protegge mai l'addome e così via) individuabile durante il gioco, una volta scoperte le pecche del vostro avversario, sta a voi individuare la tecnica corretta per metterlo a tappeto.

Nello schermo di gioco il computer vi mostra il vostro punteggio e quello dell'avversario, il tempo rimasto e, mediante un'apposita barra, l'energia ancora a disposizione. Appena uno dei due pugili va a tappeto l'arbitro inizia il conteggio, ma attenzione, se cadrete tre volte nello stesso round perderete automaticamente l'incontro.Considerando che si può colpire solo con i pugni, devo dire che sono presenti un gran numero di mosse, è possibile rannicchiarsi, alzare la difesa, colpire indistintamente sia con la destra sia con la sinistra in tutte le parti, e poi, dulcis in fundo, utilizzare diversi tipi di super pugni (ganci e montanti). Sinceramente dubito che riuscirete a sconfiggere i vostri avversari senza annoiarvi usando solo i colpi normali, quindi imparate in fretta ad usare quelli speciali e fatene uso il più possibile.La grafica è sicuramente la parte più interessante di JBDKB. Gli sprite infatti sono disegnati superbamente, dettagliatissimi e coloratissimi ed occupano più di mezzo schermo! Veramente il massimo per un gioco di boxe. Anche l'arbitro disegnato con la stessa qualità dei giocatori, peccato però che sembri un po' nevrotico, dal momento che continua a contorcersi da una parte all'altra del ring senza sosta (dà l'idea, come ha già detto Stefano durante la trasmissione USA TODAY, di avere un bisognino molto impellente di non precisata natura! NdD). Anche il pubblico è ben disegnato e si muove durante l'incontro incitando i giocatori ad ammazzarsi a vicenda, tuttavia, peccato, non si picchiano a vicenda se il loro beniamino perde l'incontro. Durante il gioco effetti sonori discretamente realizzati accompagnano l'azione, alcune musichette carine sono presenti nella presentazione, prima e dopo l'incontro e addirittura la pausa ha la sua musichetta (!!). Per quanto riguarda la giocabilità il gioco si lascia giocare, tuttavia nell'ultimo livello gli avversari sono veramente antipatici ed infantili, vi sbattono giù prima che ve ne possiate accorgere! Da qui ho concluso, passo la linea allo studio!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sprite e fondali superbamente disegnati	95
SONORO - Nulla di eccezionale	75
GIOCABILITA' + Molto giocabile fin dall'inizio - Ma ripetitivo dopo poco	80
TAITO	78

"Buster" Douglas: Età 29 anni Altezza 193 cm Peso 105 kg

King Jason: Età 28 anni Altezza 180 cm Peso 91 kg

Fernando Gomez: Età 33 anni Altezza 188 cm Peso 87.7 kg

Kim-Nang: Età 23 anni Altezza 173 cm Peso 86 kg

Dynamite Joe: Età 27 anni Altezza 183 cm Peso 88.6 kg

GIOCATORI	2
LIVELLI DIFFICOLTA'	11

SUPER PROFESSIONAL BASEBALL

Fra gli sport che i giapponesi amano maggiormente, c'è il baseball.

Anche il Giappone ha la sua lega professionisti seguita il sabato da milioni di spettatori, con squadre come i Tigers o Fivers che sicuramente non sfigurerebbero neanche difronte alle loro controparti americane.

Anche se in Italia non è sicuramente uno sport molto diffuso, le regole base dovreste conoscerle tutti, se non dai recenti campionati che si sono svolti in Italia, dalle dozzine di recensioni che infestano ormai da anni le nostre riviste.

Comunque sia, per i più ignoranti, ora vi illustreremo le principali caratteristiche del gioco.

Il baseball si gioca su un campo rettangolare, con al centro il per delle figure losche armate di mazze di acciaio inossidabile (ehm! cioè legno di rovere).

Invece di adottare la soluzione più semplice e spaccare le mazze in testa ai loro avversari, si ostinano a cercare un improbabile contatto al volo con la pallina. Nei rarissimi casi in cui riesce a colpirla, il giocatore si mette a correre tra le basi del campo (tentando si sfuggire ai numerosi sgherri della squadra avversaria sparsi per il campo) fino a tornare nuovamente alla base di partenza. Riuscite a trovarci un senso esempio, alla fine di ogni inning la computer vi mostra una panoramica di tutto il campo per poi andare a finire con uno zoom sul tabellone dei punteggi! Bellissimo!

Il gioco è veloce, immediato, bello da ascoltare grazie alle fanfare, alla musica e ai dialoghi.

Questa versione del baseball per il Super Famicom non ha niente da invidiare a quella realizzata per il Neo-Geo. Nonostante costi circa la metà, non ha certo la metà delle caratteristiche.

cosiddetto diamante sui cui stremi stanno le quattro basi. Al centro del diamante c'é la base di battuta (la famosa montagnetta di Charlie Brown).

Per quanto possa sembrare insensato, omini dai nomi buffi come Tommy o Pat, non fanno altro che lanciare stupide palline verso strani esseri deformi dalle mani assurdamente giganti. La cosa finirebbe qui se non fosse voi?

Scherzi a parte S.P.Baseball comprende naturalmente tutte le regole, le vere regole, del campionato professionistico.

I due giocatori possono scegliere tra le dodici squadre del campionato giapponese, i più appassionati potranno sbizzarrirsi con le caratteristiche della squadra: ordine di battuta, nome dei giocatori, etc.

La visuale è da dietro il ricevitore, con una piccola sovraimpressione rappresentante il campo intero. I personaggi sono disegnati in modo molto accurato e realistico, poco fumettoso, e quindi il gioco appare molto serio.

Quando colpite la palla, lo schermo si allarga perché possiate seguire il suo volo, ma questa è una delle tante routine grafiche che trovate in questo gioco. Per

Super Professional Baseball è veloce, impressionante e giocabilissimo, anche se secondo me il meglio deve ancora arrivare!

Forse avrà qualcosa da riservarci SuperUltra Baseball, che sembra avere in più colpi segreti e palline che esplodono!

SUPER FAMICOM	
GRAFICA - Il pubblico é mal disegnato + Buon uso delle capacità del SF	85
SONORO - Dialoghi ripetitivi + Grandi effetti e musiche	83
GIOCABILITA' - Molto ripetitiva + Se vi piace il baseball, questo é eccellente	87
JALECO	84

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3
SCENARI DI GUERRA	8

M-1 ABRAMS BATTLE TANK

Giochi in grafica poligonale 3D per Megadrive ne abbiamo già visti (Hard Drivin), ma una simulazione di combattimento per questa console è davvero una novità assoluta. Altrettanto strano è che, come primo simulatore per MD, sia stato scelto un carro armato e non un simulatore di volo (genere con un numero sicuramente maggiore di proseliti).

Il carro armato in questione è naturalmente il solito M1-Al Abrams, ormai famosissimo e conosciutissimo, non solo per i suoi numerosissimi simulatori. Pur nei suoi limiti di simulazione dalle spiccate tendenze arcade, il nostro carro ha tutte le caratteristiche dell'originale, compresi i membri dell'equipaggio che comprendono Comandante, Pilota, addetto all'armamento, etc...
Ad ogni membro dell'equipaggio é naturalmente associata una particolare funzione e una visuale dalla sua posizione nel carro. Se il personaggio selezionato è il comandante, ad esempio, potrete controllare la situazione generale danni, una mappa della zona, comunicare via radio, etc. Della parte più distruttiva del gioco si occupa l'addetto agli armamenti. Qui potrete selezionare una delle numerosi armi del vostro Abrams, non c'è che l'imbarazzo della scelta, tra proiettili HEAT (high explosive anti tank), che esplodendo poco prima di penetrare nell'obbiettivo lo ingloba in un inferno di fuoco, AX contro elicotteri, SABOT per obiettivi ben corazzati ma solo a corte distanze. Oltre al cannone avete naturalmente la mitragliatrice coassiale ed i fumogeni per sottrarvi alla vista del nemico (voi avete naturalmente un visore ad infrarossi per notte, fumo, nebbia, grandine, tempeste, etc). Altre visuali (ed opzioni) sono dalla torretta e dalla postazione del guidatore, ma le più utilizzate restano le prime due, e per le prime partite vi converrà limitarvi a esse e evitare di cominciare a ruotare torrette, etc per riuscire a mantenere un minimo di controllo sulla situazione.

Passando all'azione vera e propria si può scegliere l'intera campagna di guerra o si possono tentare i singoli scenari di combattimento.
Comunque sia, già dalle prime immagini il vostro Megadrive... non sembrerà più un Megadrive. Niente di tragico, la vostra console è stata colpita dalla metamorfosi che colpisce ogni macchina su cui giri un gioco particolarmente desueto per le sue caratteristiche (e non ditemi che un simulatore non vi ricorda un PC).

L'unico particolare è che invece di trasformarsi un un PC, macchina principe dei simulatori, si trasforma in un Commodore 64.
Anzitutto graficamente; è tutto sommato abbastanza piatto, i poligoni in movimento non moltissimi e gli scenari non molto diversi tra loro. Le visuali sono poi esclusivamente dalle varie postazioni dell'equipaggio, scordatevi le varie visuali esterne tipiche di quasi tutti i simulatori per computer.
A costo di sembrare di una banalità vicina all'idiozia, vi faccio poi notare che la differenza principale tra un computer ed una console è la tastiera. E dove li mettiamo la quantità comandi tipici di una simulazione? Nei quattro diversi menu dei membri dell'equipaggio, è l'unica risposta possibile, peccato che passare da un menu all'altro non sia esattamente una delle cose più agevoli e comode del mondo, specialmente nel bel mezzo di un combattimento. Non fraintendetemi, Abrams resta sempre un bel gioco, ma dall'aspetto molto arcade, difficilmente riesce a reggere un confronto con gli ultimi evolutissimi, simulatori per computer, paragone che non mi sembra neanche corretto fare.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Schermate statiche carine - Grafica poligonale lenta	78
SONORO + Buoni effetti sonori - deludenti colonne sonore	73
GIOCABILITA' + Bello da giocare - Deludente simulatore	81
Electronic Arts	79

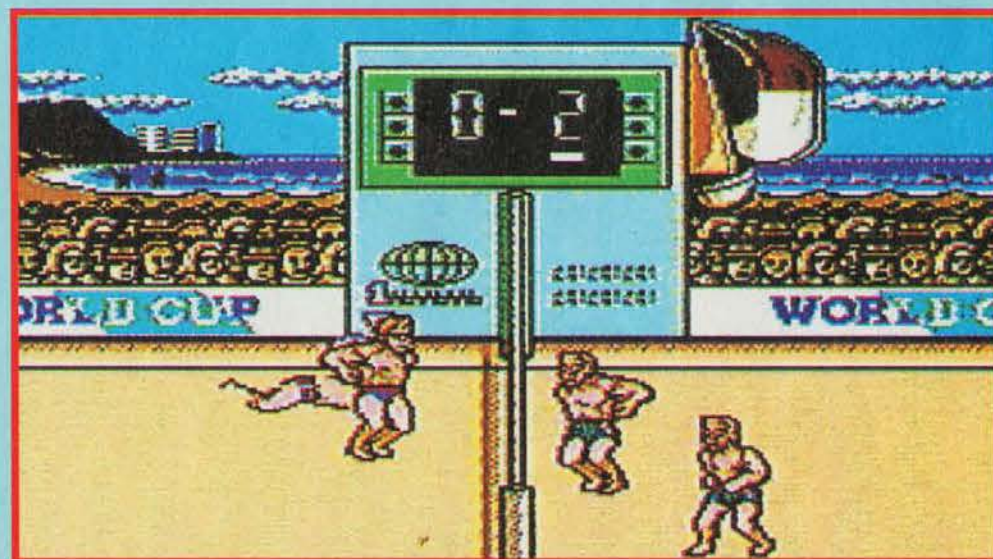
84

GIOCATORI	4
LIVELLI DIFFICOLTA'	3

SUPER SPIKE V'BALL

Ah, l'America. Patria della libertà e terra di una sorta di perenne bel tempo che rende sempre felici. Avete mai dato un'occhiata a una partita di Beach Volley? Ma sì, di quello sport simile alla pallavolo che però si gioca sulle spiagge della California. Avete visto che sole? Avete visto che... ragazze? Già, perché alle partite di beach volley partecipano un sacco di belle ragazze, perché di solito i giocatori sono belli, abbronzati e forniti di muscoli da capogiro. E così, se anche voi siete di quelli che vorrebbero dedicarsi al beach volley per cuccare le ragazze, ma non abitate in California, (e giocare a Rimini non vi dà più alcuna soddisfazione) Super Spike V'Ball ha abbastanza opzioni per soddisfarvi pienamente.

Potrete allenarvi, competere con la lega Americana o addirittura affrontare la Coppa del Mondo. E da qui potrete scegliere la vostra squadra del cuore, ovvero quella che dovrete gestire e, speriamo, far vincere.

Ci sono quattro paia di squadre da scegliere, ognuna con stili di gioco differenti. Fatta la scelta dovrete assegnare a ognuna anche uno stato di appartenenza. E non è finita: dovrete anche dire alla vostra console quali giocatori sono gestiti dal computer e quali da voi. Pensate che possono partecipare fino a quattro giocatori in carne e ossa!

Giocare è semplicissimo, anche perché c'è una piccola croce che vi indica dove mettervi per ricevere e rimandare poi la palla, e anche le squadre gestite dalla console giocano bene ma non senza errori, e così non dovrete restare sempre col fiato sospeso.

Tutte le mosse della pallavolo sono ammesse, anche se impararle tutte non sarà impresa da un minuto, ma giocandoci imparerete sempre di più.

Questa è senza dubbio la versione più giocabile di pallavolo che abbia mai visto, e lo è più di Beach Volley, e poi giocare con altri tre amici può essere molto divertente. Insomma, se non ve ne potete andare in California, questo beach volley sul Nintendo farà proprio al caso vostro!

NES

GRAFICA + Molti sprite contemporaneamente + Area di gioco grande e varia	81
SONORO - Effetti mediocri + Bella la musica introduttiva	71
GIOCABILITA' + Facile da giocare ma non rilassante + Bello giocare in quattro!	87
NINTENDO	84

Voi cosa fareste se incontraste una piccola fatina che ha perso la strada di casa?

Ecco cosa fece il buon vecchio Pac-Man nelle stesse circostanze: era notte fonda e Pac stava facendo ritorno a casa. Ad un certo punto sentì una vocina in lontananza che si lamentava. Dal momento che la curiosità era uno dei peggiori difetti del nostro beniamino rotondo, non resistette alla tentazione ed andò a vedere cosa stava succedendo. Con sua grande sorpresa Pac-Man scoprì che i lamenti provenivano da un cespuglio: si avvicinò ad esso, osservò con cura e cosa trovo? Ma una fatina no! E già, tutti sanno che le fatine vivono nei cespugli, vero? La poverina aveva un'ala spezzata e non era più in grado di tornare a casa, così il buon Pac decise di prendersi cura di lei per la notte e di aiutarla, in seguito, a ritrovare la strada di casa. Fu così che la mattina seguente si alzò di buon ora, fece una colazione a base di merendine del mulino bianco e andò alla ricerca di quel vecchio costume da Robin Hood che usava da bambino a Carnevale. Lo indossò velocemente e si preparò per l'impresa. Sicuramente tutti vi starete chiedendo perché si era vestito in questo modo stupido. Ma è semplice, il poverino voleva imboscarsi dal numero sempre maggiore di ammiratori che lo circondavano, se qualcuno lo avesse riconosciuto addio impresa! Senza poi contare che quei loschi figuri di Blinky, Pinky, Inky e Clyde (ve li ricordate vero?) non aspettavano altro che di vendicarsi. Ora l'unico problema restante era quello di nascondere la fatina, in modo che nessuno potesse farle del male (in quel periodo era appena iniziata la stagione di caccia alle fatine!). Alla fine il tondissimo Pac ebbe un'idea grandiosa e la nascose dentro il suo berretto da Robin Hood. All'inizio tutto sembrava funzionare per il meglio, ma il suo travestimento non funzionò a dovere con i fantasmi (in parole povere fu riconosciuto). Ebbe così inizio una perenne fuga dai fantasmi e dai loro marchingegni, sì, perché questa volta i fantasmi si erano fatti furbi! Si erano muniti di caccia bombardieri, di ciambellone volanti e di veloci automobili. Accidenti, per fortuna che qualcuno (forse il programmatore stesso) aveva disseminato lo schermo di Pac-pillole per aiutare l'ormai senza speranza Pac-Man, altrimenti sarebbe stato spacciato!Vostro è il compito di guidare il rotondeggiante Pac-Man attraverso i vari livelli di Pac-Land per riportare a casa la fatina. Se riuscirete nel vostro incarico la Fatina-Madre vi regalerà un bel paio di rosse e fiammanti scarpine volanti, per consentirvi più facilmente di ritornare a casa.

Al vostro ritorno però vi accorgerete che un'altra fatina si è fatta male e allora... (Immaginate un po' voi!)Già immagino la rabbia di Paolo quando si accorgerà che la recensione di Pac-Land l'ho fatta io. Si dà infatti il caso che sia uno dei suoi giochi preferiti sul Lynx. Subire, così impari a goderti il sole di Alassio mentre io sono a Milano che lavoro!

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
STAGES	5

Gli idranti vanno saltati

A volte dei frutti appaiono nelle finestre.

I fantasmi arrivano a bordo di veicoli sempre diversi.

Questo fantasma diventa nero ed è terrorizzato perché lo potete mangiare!

Attenzione a dove saltate perché i fantasmi giungono anche in aereo!

La pillola per sconfiggere i fantasmi non bisogna dimenticarla!

PAC-LAND

ATARI LYNX	
GRAFICA + Sprite molto divertenti - Fondali troppo semplici	85
SONORO + Effetti e musica non perticolarmente belli	60
GIOCABILITA' + Divertente per tutti -Troppo datato	74
ATARI	74

Uno dei personaggi che è stato precursore degli attuali videogames torna sul vostro Master System più tridimensionale che mai!

GIOCATORI	1
LIVELLI	4+1 SPECIALE
LIVELLI DIFFICOLTA'	3

PACMANIA

Secondo voi che cosa posso scrivere su un gioco conosciuto come PAC-MAN, che sicuramente conoscono anche i nostri nonni?!?

Dunque potrei cominciare col dire che questo buffo personaggio di origine orientale dalla pelle gialla è stato (anzi lo è ancora) il papà dei videogiochi, ed è anche uno dei giochi più imitati da quindici anni a oggi, ma queste cose le sapete anche voi, non è vero?

Se è così, allora sarete anche a conoscenza del fatto che ad un certo punto, esattamente un paio di anni or sono, dei tizi hanno deciso di dare una nuova prospettiva al povero Pac, e cioè presentarlo in un labirinto in 3D, dove ovviamente ha a che fare con le solite cose!

L'eterna pallina gialla inseguita dai fantasmi (non si capisce bene il motivo per cui questi spettri ce l'abbiano a morte con lei!) deve come sempre mangiare centinaia di palline sparse per il labirinto nel tentativo di ripulire tutti e 4 gli stage a disposizione.

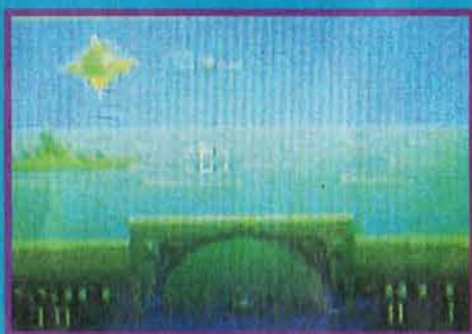
Nel primo livello, quello costituito dai mattoncini lego, se lasciate per ultime le quattro sfere che, se ingerite dal nostro personaggio gli permettono di mangiare i fantasmini per un po' di tempo, apparirà al centro del quadro una moneta che vi trasporterà in uno stage speciale proprio di questa versione.

Durante il gioco vi verranno regalati numerosi bonus (generalmente frutta) che vi danno solo punti, può anche capitarvi una sfera rossa che vi dà lo stesso effetto delle quattro palle grosse agli angoli del labirinto.

Nel momento in cui siete in grave pericolo, ad esempio quando non avete scampo perché davanti e dietro a voi ci sono fantasmi che stanno per farsi uno spuntino, avrete la possibilità di saltare... sì avete capito bene, saltare; in questi lunghi anni Pac ha imparato a evitare i suoi nemici con tecniche più moderne e una di queste è appunto il salto in alto!

Credo che come descrizione del gioco possa bastare, non aggiungo altro se non il consiglio a comprarlo, credetemi è molto divertente, molto simile al coin-op, e veloce da giocare.

SEGA MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Fondali e sprite molto simili al coin-op. - Coloratissima e fedele all'originale.	92
SONORO + Effetti buoni. - Musichetta un po' scarsina.	74
GIOCABILITA' + Ci possono giocare anche i nonni! - Può diventare monotono.	90
TECMAGIK	93

GIOCATORI	2
LIVELLI	9
LIVELLI DIFFICOLTA'	3

Un'area tatticamente cruciale è stata invasa da navi e aerei nemici, per non parlare poi dei carri armati che non mancano di certo

Chiaramente a voi è stato affidato il compito di distruggere tutte le forze nemiche e ridare quella parte di terra a chi appartiene.

Diviso in nove missioni differenti e in tre livelli di difficoltà, G-Loc Airbattle è caratterizzato dall'avere tre stili differenti di combattimento.

Il più comune è quello di intercettazione e distruzione degli altri aerei nemici.

Ne dovrete distruggere dieci nella prima missione, ma mano a mano che proseguite ne dovrete abbattere qualcosa come 40 o 50!

L'altro tipo di combattimento consiste nell'abbattere le navi nemiche scortate dagli aerei nemici, naturalmente, ma mentre nelle battaglie aeree potete andare dove vi pare, in questo tipo di distruzioni dovrete volare molto bassi per fare in modo di agganciare al vostro sistema di puntamento missilistico le navi e lanciare appunto i missili contro di loro.

Il terzo tipo di combattimento, forse il più divertente, consiste nell'abbattere i carri armati nemici che sono così tanto scortati dagli aerei che non vi sarà certo facile non pensare alle scene di Top Gun mentre avete il vostro Game Gear in mano! Le scene di intermezzo fra una missione e l'altra rappresentano invece una specie di supermercato bellico dove voi potrete spendere i punti guadagnati acquistando beni che vi serviranno per concludere le missioni più avanzate: serbatoi più capaci, mitragliatrici migliori, missili, migliore schermature, carburante, eccetera.

Ognuna delle nove missioni, eccetto però l'ultima dove dovrete abbattere la base nemica, sono selezionabili all'inizio del gioco, ma il mio consiglio spassionato è quello di cominciare dalla prima e raccogliere un bel po' di punti per farvi un bell'armamento, altrimenti sarà quasi impossibile concludere la missione numero otto, e, di conseguenza, quella finale.

Il coin-op, ovvero il gioco in versione da bar, piaceva molto perché la cabina si muoveva e si aveva la sensazione di essere dentro l'aereo, ma in questa versione per Game Gear ci si accorge di come G-Loc sia in verità piuttosto monotono e ripetitivo.

Dopo una mezz'ora di gioco vi stancherete, perché l'azione è sempre uguale.

La grafica è molto bella, purtroppo meno il sonoro, però sappiate che questo è uno di quei giochi che si gioca dieci minuti e poi si lascia perdere, per essere ripreso in mano poi una settimana dopo e via così.

Facile comunque fin dall'inizio, senza essere quindi tedioso per chi è alle prime armi. Buona volata!

G-LOC
AIR BATTLE

GAME GEAR	
GRAFICA - Brutte scene vettoriali + Sprite molto veloci	83
SONORO - La musica ha solo 3 note! - Effetti poco convincenti	68
GIOCABILITA' - Ripetitivo in tutti gli stage + Ideale da giocare ogni tanto	78
SEGA	76

83

GIOCATORI	1
LIVELLI	1
STAGES	16

APB

Il panzuto protagonista di APB non è altro che un simpatico poliziotto metropolitano di nome Bob.

Per guadagnarsi la giornata Bob deve percorrere ogni giorno le immense strade della sua città facendo in modo che la legge venga rispettata. Nelle sue ricognizioni il nostro buon ragazzo in blu deve catturare un numero fisso di contravventori. Essi possono essere trasgressori "normali", autostoppisti, ubriaconi e, molto più pericolosi, criminali incalliti. Riuscire a catturare uno di questi, è sicuramente il modo migliore per guadagnarvi la giornata. Se però la data quota non viene, per qualche motivo (tempo o altri imprevisti) raggiunta, ne ricaverete una nota di demerito sul vostro curriculum. Questo succederà anche se investirete o colpirete i passanti innocenti che sono lì per caso.

Poiché poi il capoccia di turno è un uomo molto, ma moolto simpatico, per dimostrarvi che vi vuole tanto bene non aspetta altro che 10 note di demerito per assestarvi una bella pedata nel didietro, sbattendovi fuori dalla polizia e, più precisamente, in un bel bidone di spazzatura.

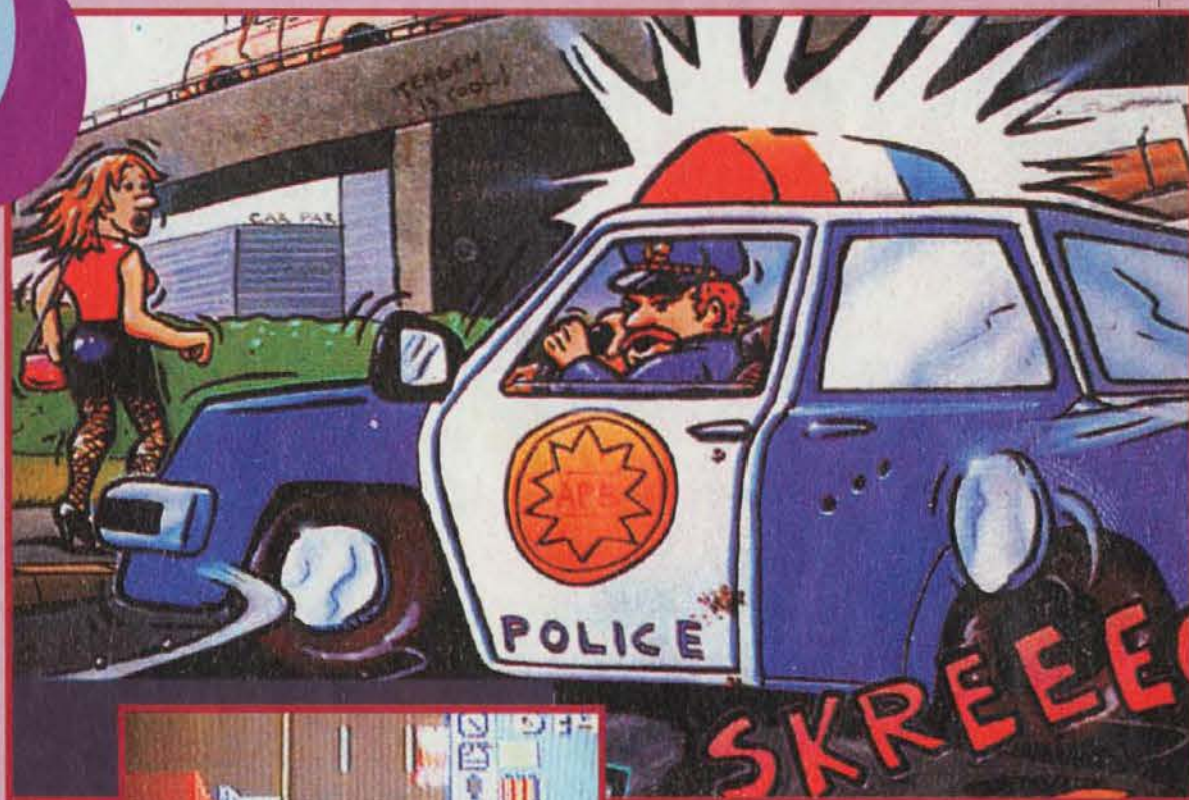
La prospettiva di gioco è a vista d'uccello (sull'originale inglese c'è scritto così, non è colpa mia! Ma non facevano prima a dire che era dall'alto? NdD), e davanti alla vostra vettura c'è una specie di mirino per eseguire l'arresto. Premendo fire si attiva la sirena, generalmente i trasgressori si fermeranno immediatamente da buoni cittadini, ma alcuni non vogliono sentir ragione, e richiedono molta più fatica per essere arrestati. In parole povere dovrete inseguirli e sbatterli fuori dalla strada o, ancora meglio, rendere la loro macchina come una gruviera. Ogni sorta di bonus può essere guadagnato fermandosi nei posti giusti: per esempio, se vi fermate dal benzinaio otterrete... hey, ma vi devo dire tutto io? Non è che vi stiamo viziando troppo?

Quando avrete "collezionato" la giusta quota di trasgressori potrete, finalmente, tornare a casa, ma non dimenticatevi prima di passare al negozio d'armi: troverete ogni sorta di pistole, radar e i più svariati accessori per la vostra vettura, come un nuovo motore turbo, freni più robusti eccetera eccetera.

Come la versione 16-bit, questa mantiene un elevato senso di umorismo: se farete bene riceverete un sacco di elogi, ma se farete male il capo non si arrabbierà subito, prima sembrerà divertito, poi darà sfoggio del suo alito e vi arrostirà con una fiammata. Il sonoro è grande, sono presenti addirittura un sacco di frasi digitalizzate che variano da arresto ad arresto. In più troverete anche un carico di effetti per gli scontri e le esplosioni che vi torceranno le budella dal ridere.

Personalmente ho trovato APB un po' difficile, l'Atari ha infatti alzato il livello di difficoltà, dal momento che molti di voi lo avranno già giocato su un altro formato. Non vi piacerebbe spendere una cifra per un gioco del genere per poi finirlo in un giorno, vero?

Bel lavoro Bob. Un altro giorno di lavoro ti aspetta!

Eccoti nel negozio per voi agenti, prima di affrontare un altro duro giorno di lavoro. A destra vedi come vanno le cose, in alto c'è il punteggio e in basso il tempo rimasto a tua disposizione per concludere la giornata.

Lo Speed Shop è il negozio ideale per equipaggiare la tua auto in modo da renderla velocissima e protetta contro gli scontri.

ATARI LYNX	
GRAFICA + Ben definita, sia negli sprite sia nei background	85
SONORO + Strabilianti i parlati - Effetti sonori discretii	87
GIOCABILITA' + Buona giocabilità - Manca il sistema di password	82
ATARI	83

GIOCATORI	2
LIVELLI	1
STAGES	4

WWF SUPERSTARS

Il wrestling americano (sostenuto dalla World Wrestling Federation) sta veramente riscuotendo un grandissimo successo in tutto il mondo, grazie alla sua enorme spettacolarità e ai grandi nomi che lo praticano: nomi come The Ultimate Warrior (il mio preferito), Texas Tornado, Sergent Slaughter (che mi sta antipatico) e il mitico Hulk Hogan.

Da oggi in poi i possessori di Game Boy potranno, oltre a seguire gli incontri alla televisione, rivivere le grandi emozioni del ring senza giocare con quegli stupidissimi bambolotti. WWF Superstars è un gioco a uno o due giocatori (per fare il doppio è però necessario un'altro Game Boy) con un semplice obiettivo: fare a fettine il vostro avversario. Ma ciò non è così facile come sembra: si dà il caso che WWF Superstars si differenzi dai giochi di Wrestling finora prodotti per l'elevato numero di mosse disponibili. Gli atleti che prendono parte agli incontri sono veri artisti nel loro campo. Insomma, salire sull'ultima corda del ring, gettarsi al volo sull'avversario e dargli una bella gomitata sulla faccia è veramente spettacolare (sopratutto se si guarda soltanto e non si partecipa attivamente all'incontro... NdD).

La versione Game Boy di questo grande sport cerca di imitare quello che succede realmente in un ring. All'inizio del gioco vi viene offerta l'opportunità di scegliere tra cinque campioni: Mr Perfect, Ted "Million Dollar Man" Dibiase, Randy "Macho King" Savage, Hulk Hogan e The Ultimate Warrior. Nel modo ad un giocatore vi vedrete impegnati a conquistare il titolo di campione sconfiggendo tutti i vostri avversari (ovvio vero?), mentre nel modo a due, dopo aver scelto un personaggio ciascuno, continuerete a picchiarvi senza sosta, finché uno dei due non deciderà di trasportare quello che stà succedendo sullo schermo del Game Boy nella realtà.

Ogni mossa che viene portata a termine con successo farà diminuire la barra della forza del vostro avversario. Quando questa raggiungerà lo zero, sarà pronto per essere cucinato a puntino. Ognuno dei combattenti possiede una mossa speciale che lo caratterizza, e questa, se eseguita correttamente, sarà più efficace delle altre mosse a disposizione.

WWF Superstars innanzitutto vanta un alto dettaglio grafico: ogni combattente è definito ottimamente e riconoscibile al primo sguardo, dalla lunga chioma del guerriero all'irsuta barba di Giancarlo, no, scusate, mi sono confuso, di Macho King (a proposito una volta non si chiamava solo Macho Man? E' da un bel po' che non seguo il Wrestling e questa mi suona nuova!). Anche la musica e molto accurata, ogni

lottatore infatti ha il sui motivetto personale!

Mentre Hal Wrestling era semplicemente non era nient'altro che un "accidentisenonschiacciopiùforteiltastononriescoavincere!" WWF Superstars cattura tutta l'azione di questo sport. Anche i dettagli grafici e sonori non sono da meno, ma tuttavia il gioco risulta troppo facile: io l'ho terminato alla prima partita, e questo non è bene, dove va a finire la longevità?

GAME BOY

GRAFICA + Dettagliata in tutto, perfino nell'introduzione + Molto pulita durante gli incontri	82
SONORO + Effetti e musica impressionanti	85
GIOCABILITA' + Semplice da terminare - Pochi sfidanti	77
LJN	79

95

GIOCATORI	1
LIVELLI	6x3
STAGES	1

I giocatori più accaniti, quelli insomma che hanno passato ore e ore davanti ai videogiochi

trovati nella varie sale, si saranno subito accorti che un personaggio è entrato ormai a far parte della storia dei videogames: Mario.

Qualcuno lo ricorderà alle prese con uno stupido King Kong che aveva rapito la sua ragazza, qualcun altro invece lo ricorderà eroe di imprese disparatissime alla ricerca di monete e gloria. Bene; questo personaggio è ormai parte integrante del marchio Nintendo, un po' come lo è Topolino per la Disney. La Sega, allora, ha deciso di creare un nuovo personaggio che possa essere la risposta a Mario e ci ha provato con questo Sonic. Certo, prima di Sonic è arrivato Alex Kidd, ma sembra che questo buffissimo porcospino (che a dire il vero ha molto poco a che vedere con i porcospini) sia riuscito a entrare nel cuore dei giocatori di tutto il mondo, e comunque la faccenda la rimando al riquadro che troverete in questa recensione.

Le cose comunque stanno così: gli amici di Sonic sono stai rapiti da uno scienziato malvagio che ha intenzione di trasformarli in insetti bionici capaci di sbarazzarsi di ogni cosa, e divenire così il padrone del mondo!

Come al solito questi scienziati sono sempre un po' troppo megalomani e non fanno i conti con iporcospini coraggiosi come Sonic che è prontissimo a fargliela pagare. Come? Semplicissimo: per correndo sei grandi itinerari ognuno diviso in tre livelli e raccogliendo anelli magici.

Gli anelli, che si trovano proprio dappertutto, non solo servono a garantire a Sonic un bel bonus alla fine di ogni stage, ma gli permettono anche di renderlo invincibile contro i nemici: più anelli riesce a raccogliere, e più Sonic riesce a proteggersi dai colpi nemici. Ovvio che ad ogni colpo corrisponde una perdita di una certa quantità di anelli e, perduti tutti gli anelli, viene perduta una vita.

Sonic è probabilmente il gioco più veloce che abbiate mai visto sul Mega Drive, e anche senza speed-up vedrete il vostro eroe

raggiungere velocità inverosimili.

Certo che se poi Sonic riesce a prendere un paio di stivali magici, la velocità raggiungibile diventa talmente alta che ci vorranno riflessi ultraprontissimi per riuscire a combinare qualcosa di buono, ma questo vi permetterà a anche di raggiungere livelli del gioco altrimenti perennemente nascosti.

Certo, la velocità di Sonic è senza dubbio l'aspetto più immediatamente eclatante del gioco, ma appena ci passere sopra i primi dieci minuti scoprirete che c'è un'altra grande caratteristica che fa di Sonic un gioco superbo: la grandezza dei livelli. Certo, all'inizio andrete come matti da sinistra a destra in cerca dell'uscita, ma presto scoprirete che esistono mondi sconosciuti e ricchi di bonus sia sopra, sia sotto i vostri piedi. Ogni livello quindi non si estende solo in lunghezza, ma anche in altezza, ed è un'emozione giocare ogni volta a Sonic, perché ogni volta scoprirete un percorso nuovo.

E poi il malvagio scienziato ha disseminato ogni livello di trappole mortali davvero ingegnose, per non parlare poi dei suoi seguaci che faranno di tutto per mandare al creatore la povera bestiolina.

Il bello è che in questo gioco non bisogna sparare, ma solo saltare e correre, correre e correre. E poi non avrete mai la sensazione di esservi persi perché sapete che prima o poi in fondo a destra c'è l'uscita. Sonic è di conseguenza giocabilissimo subito,

perché non richiede la benché minima preparazione. Certo, i livelli più avanzati richiedono una certa conoscenza del gioco, ma vi posso garantire che il primo livello invoglia davvero a giocare fino in fondo.

Bisogna anche dire che all'inizio sarà facile perdere subito tutti gli anelli conquistati perché si viene colpiti dai nemici o, più facilmente, dalle trappole, ma dopo poco si impara a recuperare subito altri anelli magici, e poi via verso nuove avventure!

Anche la grafica di Sonic devo ammettere che è curatissima: fondali disegnati benissimo e molto, molto colorati, scrolling fluidissimo e davvero inverosimile (sembra un coin-op a tutti gli effetti), sprite divertenti e molto colorati. E poi ogni livello è ben caratterizzato; tutto insomma è curato al massimo. Anche le piccole cose inutili al fine del gioco, ma importantissime per dare a Sonic l'impressione di essere vero: come l'impazienza di quando non lo fate muovere o l'equilibrio precario raggiunto sulle scale.

Insomma, avrete capito che Sega ha voluto dare il massimo con questo Sonic, perché su questo personaggio ha puntato moltissimo della sua popolarità e in qualche modo deve uguagliare il successo e il carisma che è riuscito a ottenere Mario. Il nostro giudizio è comunque più che positivo, perché Sonic resta in questo momento il gioco più giocabile che potrete trovare sul Mega Drive e forse su ogni altra console.

QUAL E' IL MIGLIORE?

La domanda che a questo punto vi porrete è: meglio Sonic o Mario?

Bhe, forse per rispondere è necessario comparare le ultime fatiche interpretate dai due personaggi. Super Mario Bros 4: Super Mario World sul Super Famicom è senza dubbio un gioco bellissimo, e Sonic sul Mega Drive non è certo da meno.

Qui in redazione non ce la sentiamo di dare un giudizio di superiorità di uno rispetto all'altro, perché entrambi i giochi sono di grandissima qualità e rappresentano un notevole sforzo economico delle Case e impegnativo dei programmatori. Solo il tempo potrà dare forse una risposta a questa domanda, e per il momento vi consigliamo di giocarli entrambi, perché ne vale davvero la pena!

SONIC contro MARIO?

Al recente CES di Chicago (la Fiera dell'elettronica di consumo) Sega ha voluto mettere a confronto il suo Sonic con l'acerrimo rivale Mario firmato Nintendo.

La battaglia, ovviamente, era fra i due giochi di punta: SONIC THE HEDGEHOG e SUPER MARIO WORLD.

Questa mossa della Sega rappresenta senz'altro una grande sicurezza della Casa giapponese nelle propie capacità, e rappresenta anche una gran voglia di irrompere nel mercato americano ed europeo, non dimenticate infatti che Nintendo rappresenta una grandissima fetta del mercato console negli Stati Uniti. Sonic quindi deve essere per la Sega una mossa vincente, una mossa che comunque non si basa solo sulla creazione di un nuovo personaggio e di un gioco di grande livello, ma anche sul mercato delle console stesse.

Sapete infatti che in America è possibile fare pubblicità comparativa, ovvero è possibile mettere i propri prodotti a confronto degli altri, e così Sega è uscita con pubblicità del tipo: "Se state ancora giocando col Game Boy è ora di crescere!", oppure, "Smettetela di prendervi in giro, entrate nel mondo di Game Gear.".

Insomma, Sega si sta lanciando alla grande in questo difficile mercato, ma sembra che qui in Italia stia andando davvero molto bene... ai posteri, comunque, l'ardua sentenza.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Fondali colorati e dettagliati + Sprite bellissimi	96
SONORO + La musica é un pò noiosa - Effetti sonori moltoazzeccati	82
GIOCABILITA' + Grandi livelli da esplorare - Azione velocissima!	95
SEGA	95

87

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

Uno dei giochi che senz'altro ha contribuito all'incremento delle vendite delle due console Sega, approda finalmente anche sul portatile Game Gear. E anche in questa versione, Castle Of Illusion si dimostra davvero divertente, coinvolgente e, a volte, esasperante

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

E' una giornata stupenda, il sole splende alto nel cielo, i fiori profumano come non mai, l'aria è fresca e punzecchiante; Minnie e Topolino stanno godendosi il loro idillio, quando improvvisamente tutto si fa scuro e terribile; Mizrabel, la strega invidiosa della bellezza di Minnie (!!!), è scesa dalla sua dimora per rapire la ragazza di Topolino e portarla via con sé!

Il nostro eroe non riesce a bloccare la strega malvagia, l'aria ritorna fresca e leggera, il sole ricomincia a splendere, ma di Minnie non vi è più alcuna traccia.

Ovvio che il desiderio della strega è quello di impadronirsi della bellezza di Minnie, e siccome Topolino non ha alcuna intenzione di far accadere ciò, si mette a correre all'impazzata verso il castello di Mizrabel. Ma ahimè, niente è facile come sembra, perché per riuscire a liberare Minnie dalla magia della strega, Topolino dovrà raccogliere ben sette diamanti, ognuno di un colore dell'iride, e con quelli combattere Mizrabel. Ma trovare le sette gemme non sarà impresa facile, perché andranno scovate nel castello delle illusioni, e precisamente nella Foresta Incantata, nella Città dei Giochi, nella Fabbrica dei Dolci, nella Biblioteca, nella Torre dell'Orologio e, infine, nella Torre del Castello.

Per riuscire a sbaragliare i nemici, Topolino potrà sedercisi sopra e, con una bella sederata, egli riuscirà ad avere la meglio sui malefici abitanti del Castello. Ad aiutarlo poi ci saranno le fette di torta che gli ridanno energia, le monete che gli daranno punti (ogni 10 mila guadagnerete una vita extra), le orecchie che gli regaleranno una vita e le stelle magiche.

Fra labirinti, sali-scendi, piattaforme semovibili e alberi animati, non sarà facile arrivare a conquistare le sette gemme, ma con MOLTA pratica ci riuscirete senz'altro. Buon divertimento!

GAME GEAR	
GRAFICA + Colorata e dettagliata + Sprite ben animati	90
SONORO + Musichette molto carine + Effetti sonori OK	90
GIOCABILITA' - Non troppo semplice gestire Mickey - Può risultare noioso superare alcuni ostacoli	78
SEGA	87

GIOCATORI	1-4
LIVELLI	OLTRE 100
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

GAUNTLET 2

Un elfo, una valchiria, un mago e un guerriero sono intrappolati in un labirinto infinito. Riuscirete a salvarli?

Se qualcuno di voi ha giocato GAUNTLET in sala giochi saprà benissimo che si tratta di un gioco in cui si dovevano guidare dei personaggi tipici dei racconti medioevali attraverso un numero non precisato di labirinti; bene, in questo seguito convertito per il NES il vostro scopo è esattamente lo stesso, solo che sono cambiate le mappe dei vari labirinti. Lo scopo di questo gioco non è molto chiaro, perché sembra che una vera fine non ci sia, se non quella di resistere il più a lungo possibile, ma qualcuno ci ha riferito che probabilmente la storia è cominciata nel momento in cui il gatto di Donatella è stato rapito dal suo vicino di casa e l'ha nascosto appunto all'interno di questi labirinti.

Avrete la possibilità di giocare soli o con un vostro compagno, scegliendo tra il guerriero, la valchira, il mago e l'elfo.

Ogni personaggio ha la propria arma e ovviamente capacità fisiche (velocità di corsa,etc.) che verranno messe a dura prova in questa eccitante avventura.

Durante il cammino dovrete liberarvi di orde di mostri che vi sbarrano la strada e cercare di raccogliere più tesori possibile; notate bene che se riuscirete a distruggere le casette, o i mucchietti d'ossa, da cui fuoriescono i nemici, avrete risolto un grosso problema.

I nemici da affrontare sono davvero tanti: si va dai più deboli come i fantasmi, i demoni, e i maghi, per poi incontrare draghi (che si possono uccidere solo con colpi ben determinati alla testa), e morti viventi che non si possono uccidere se non con le pozioni magiche.

Il labirinto nasconde più di un'uscita, oltre quella per il livello seguente, infatti, ci sono dei passaggi che vi possono condurre a stage molto inoltrati, in modo che non dobbiate sorbirvi troppi labirinti.

Sparsi per gli intricati labirinti ci sono molti oggetti come i classici forzieri pieni di ricchezze, pozioni rivitallizzanti, chiavi (che servono per aprire dei muri che conducono ad uscite o altri luoghi del labirinto), fiale di potenziamento di tiro, combattimento, etc; e ancora cibo vario, sidro, amuleti, armature, etc.

Attenzione alle trappole che possono celarsi dietro ad l'angolo, cercate i teletrasporti che sono essenziali per trovare prima la strada giusta.

Una caratteristica molto bella di questo gioco è la possibilità di giocare sino a quattro giocatori, . ovviamente utilizzando un particolare moduletto di espansione che vi permette di usufruire sino a due joystick in più.

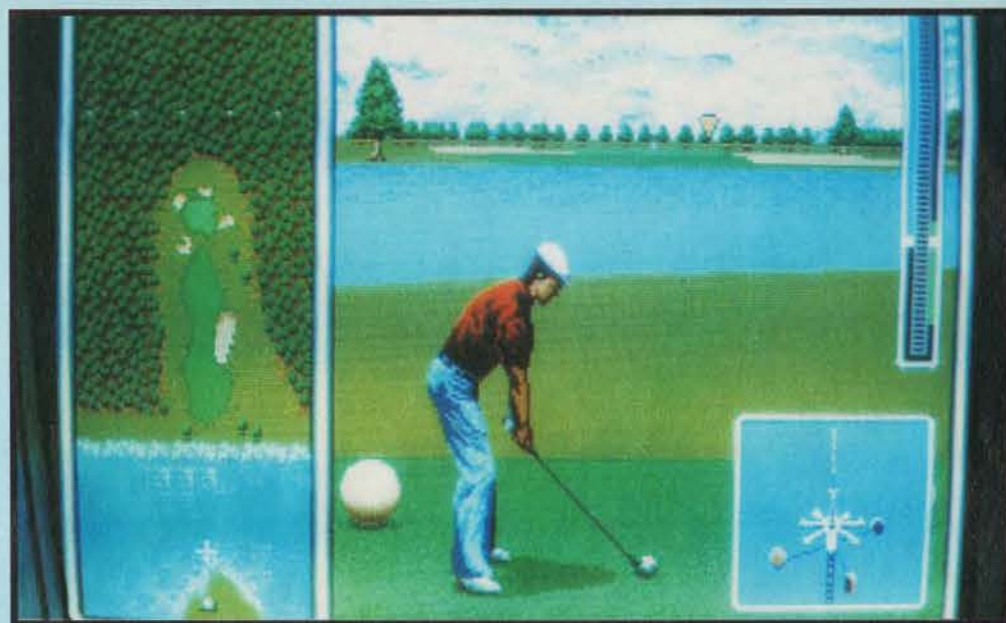
Questa possibilità rende il tutto molto divertente e più facile, dal momento che da soli è improbabile raggiungere la fine del gioco.

Oltre tutte le difficoltà che vi ho acennato dovrete fare i conti anche col tempo che scandisce inesorabile come il giorno e la notte!

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
GRAFICA + Fondali e sprite ben curati. - Pochi colori.	80
SONORO + Bella la voce digitalizzata. - Pochissime musichette ed effetti sonori.	75
GIOCABILITA' + Il gioco risponde bene ai comandi. - Il tutto si muove un po' lentamente.	85
NINTENDO	84

92

GIOCATORI	1/2 o vs computer
LIVELLI	opzione di pratica e torneo
STAGES	3 percorsi di 18 buche ognuno

Non vi dico perciò la mia gioia quando mi è stato detto che dovevo recensire APTG per il mio amato Mega Drive. Bando alle ciance, passiamo alla recensione vera e propria: dovete sapere che AP (Arnold Palmer) è uno dei migliori giocatori di golf del mondo ed essendo ricco sfondato - lo sapete come sono eccentrici i miliardari - organizza una volta all'anno un torneo che porta il suo nome, con un sacco di verdoni per il vincitore. A questo torneo, che si svolge in tre differenti campi (Giappone, USA e Gran Bretagna) per un totale di 54 buche, possono partecipare solo sedici giocatori, scelti dopo una lunga selezione (per intenderci i PRIMI sedici nella graduatoria mondiale). Dal momento

il vostro livello di gioco, la direzione del vento, e il campo in cui volete "provare". Io personalmente trovo molto più eccitante del torneo (palloso) il gioco a due, specialmente se il mio compagno/avversario è Gabriele, mi piego letteralmente in due dalle risate

non sto a dirvi perché è più difficile da spiegare che da capire. Ma non preoccupatevi, dopo qualche partita riuscirete sicuramente a capire tutto. D'altronde se ci sono riuscito io ... Buona camicia a tutti (ha ha, che battuta penosa).

ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF

Evviva!! Ho sempre amato i giochi di golf dai tempi di Leaderboard per il C64!

che anche VOI siete tra i primi sedici, siete stati personalmente invitati dal buon vecchio Arnold. Basta, mi sono stufato di scrivere la storia del gioco, tanto, secondo me, l'importante è giocare a golf!

Dunque dunque, in APTG avete due possibilità di gioco: se siete masochisti potete iscrivervi immediatamente al torneo, ma se avete un po' più di cervello è meglio esercitarsi un po' nella pratica. In quest'ultima potrete scegliere se volete giocare in uno, in due (cosa che nel torneo non è possibile, peccato) o fare pratica nel vero senso della parola (con questa opzione potrete scegliere

quando guardo le boiate che fa (he he, così impari a non prestarmi la cartuccia di Sonic per il MD, NdD) (guarda, caro il mio Dave, che mi sono accorto di quello che hai scritto! ora per punizione non recensirai più i giochi per MD, ah ah ndG). Come ho già detto il torneo non è di certo il grande amore della mia vita, in primis gli altri giocatori sono veramente forti (che barino?), e poi manca la sopracitata opzione a due.

Nel gioco vero e proprio ci sono un sacco di finestre che si aprono e si chiudono continuamente e vi tengono informati su tutto ciò che c'è da sapere per giocare al meglio. Potete infatti, grazie ad un originalissimo segnavento, conoscere la forza e la direzione del vento, la mazza che state usando, la posizione della vostra pallina (molto utile quando siete in un bunker) e quella dei vostri piedi. Una volta che vi siete resi conto che tutto è ok, potete accedere alla sezione di tiro, che

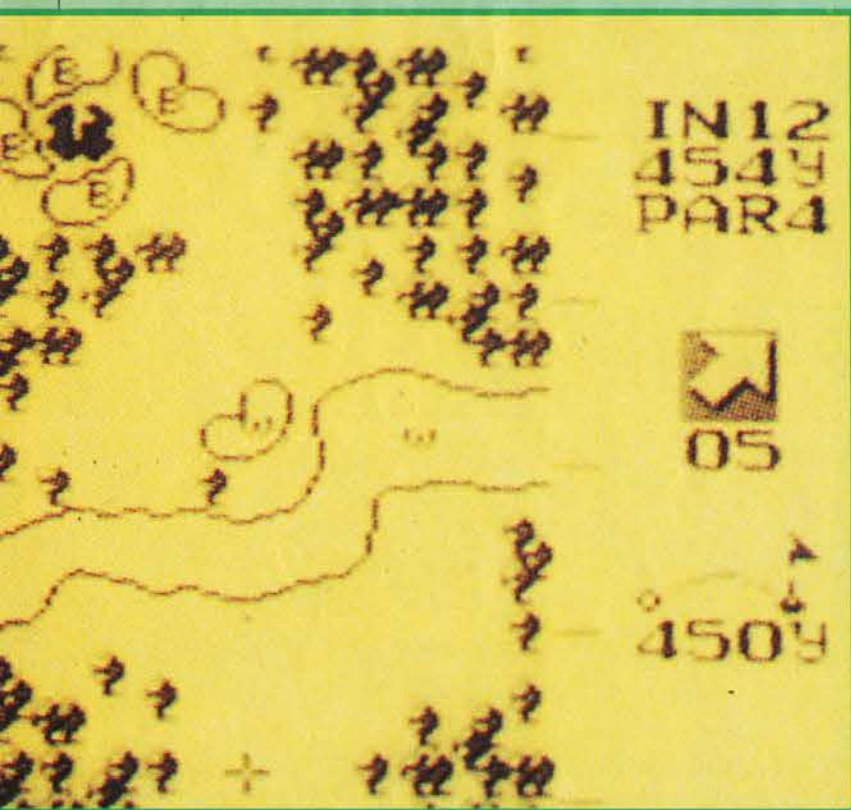
Il golf mi è sempre piaciuto; e devo dire che questa versione per il mitico MD è una della migliori che io abbia mai visto. C'è tutto: grafica da sballo, un sacco di opzioni, sonoro orecchiabile e molta, molta velocità. Se siete come me non vi annoierete mai a giocare a APTG, è veramente il massimo. Se non siete come me ... non vi tedierete (dal latino) comunque! No, tranquilli, la SEGA non mi ha pagato come qualcuno ha già sostenuto (sigh, almeno!) provate a giocarci e vedrete che sarete tutti d'accordo con me. Un gioco consigliato a tutti, specialmente se giocato in due contemporaneamente.

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Fondali e personaggi disegnati egregiamente	91
SONORO + Quattro belle colonne sonore	85
GIOCABILITA' + Ottimo e comprensibile sistema a finestre	90
SEGA	92

GOLF

GIOCATORI	2
LIVELLI	NESSUNO
STAGES	Due percorsi di 18 buche

LE MAZZE ED IL LORO RAGGIO D'AZIONE:

1W = 240Y	6I = 150Y
3W = 225Y	7I = 135Y
4W = 215Y	8I = 120Y
1I = 205Y	9I = 110Y
3I = 190Y	PW = 90Y
4I = 180Y	SW = 70Y
5I = 165Y	PT = 30Y

Dicesi Golf? Sì, sì, lo so, dicesi Golf un indumento invernale fatto di pura lana vergine. Noooo! Ma cosa dice! Ah, sì, aspetti aspetti, lo so, lo so. Dicesi Golf il nome di un piatto caratteristico tedesco tipico della cittadina di Volkswagen. Noooooo! E' completamente fuori strada! No, no, non se ne vada così, dottore, abbia pietà! Mi sono ricordato. Dicesi Golf il nome di una tipica automobile tedesca che è molto venduta anche in Italia. Noooo! Ignorante! Io mi sto riferendo allo sport, non al resto! Possibile che lei non conosca il Golf? Beh, ma io... veramente... cioè praticamente... dunque... mi sono... dimenticato! Ne ero sicuro, per fortuna che ci sono io a rinfrescarle la memoria. Dunque, lei deve sapere che il golf è uno sport che si gioca all'aperto in cui, muniti di un certo numero di mazze, bisogna riuscire a mandare in buca una pallina. Si ricorda ora? Ma sì, naturalmente! La mia era solo una finta per vedere se era attento!

Va beh, come inizio non c'è male, che ve ne pare? Dopotutto, mentre voi siete tutti lì al mare e in montagna, io (e anche tutti gli altri redattori) sono a Milano a lavorare e a morire di caldo! Non è colpa mia se mi si è fuso il cervello!

Cosa vi volevo dire? Ah, sì, ora il golf è disponibile anche sul piccolo portatile della Nintendo! La prima volta che l'ho visto sono rimasto scioccato: possibile che lì alla Nintendo siano riusciti a far stare un gioco così complicato in una piccola cartuccia grigia per il Game Boy? Incredibile ma vero, ce l'hanno fatta, ed il gioco non ne ha minimamente risentito! Sono infatti presenti un gran numero di opzioni che vi permettono di osservare tutto il percorso dall'alto, esaminare accuratamente il green per studiarne la pendenza, sapere in qualsiasi momento il punteggio, conoscere la posizione della palla rispetto al terreno e così via.

Come la maggior parte dei titoli Game Boy è possibile giocare anche in doppio mediante l'apposito cavo, ma, secondo me, quest'ultima opzione è strutturata male, infatti era possibile fare il doppio utilizzando una SOLA console dal momento che non si gioca mai contemporaneamente.

Durante il gioco vi verrà chiesto di scegliere il percorso: in verità ce ne sono solo due, il Giappone e gli Stati Uniti, per un totale di 36 buche, ma vi assicuro che sono sufficientemente difficili per tenervi impegnati un sacco di tempo (per fare buca non ci vuole niente, se si parla invece di fare buca nel par o, addirittura, sotto il par è un altro discorso).

La prospettiva non è frontale, come nella maggior parte delle simulazioni di golf, ma bensì dall'alto, ed il tutto è molto simile a Top Player Golf per il Neo Geo. La grafica è nitida e dettagliata, sia nello zoom della pallina che sale verso l'alto, sia nella definizione dei percorsi, la colonna sonora non è da meno, con un allegro motivetto che vi accompagna durante il gioco. Peccato che si possa partecipare solo al torneo e non sia stata prevista un opzione di pratica, ma questi piccoli particolari non influiscono minimamente sull'alta qualità del gioco. E' ovvio che ci troviamo davanti ad un grande titolo per il Game Boy, un titolo che nessun fan di golf dovrebbe lasciarsi mai scappare!

GAME BOY

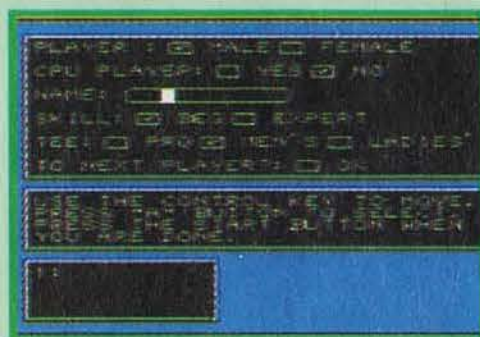
GRAFICA +Dettagliata in tutti i particolari	85
SONORO +Buona la colonna sonora - Discreti gli effetti speciali	80
GIOCABILITA' + Non immediatamente giocabile	95
NINTENDO	90

GIOCATORI	4
LIVELLI DIFFICOLTA'	2

Chi è intenzionato a farsi avanti per la prima volta nel mondo golfistico, ma anche chi sa già giocare, potrà divertirsi per un po' di tempo con i grandi campioni di golf sui più bei percorsi del mondo in questa ennesima versione di uno tra gli sport più sfruttati dai programmatori.

Quanti di voi saranno in grado di resistere sotto il sole cocente sulla distanza di 18 buche, scelte fra i più importanti circuiti del mondo golfistico?

Percorsi come Muirfield, Augusta, St. Andrew's, etc. vi attendono in questa emozionante sfida all'ultima palla; siete pronti? Se è così allora Mr. J Nicklaus potrebbe avere in servo una festa per voi.

Jack ha deciso infatti di mettervi a disposizione le sue 18 buche preferite per affrontare insieme a lui una bella partita a golf.

Più di quattro giocatori possono prendere parte al gioco, e si può decidere di scegliere personaggi guidati da voi e/o dal computer; la scelta varia su una lista di otto personaggi.

Vi sono due opzioni di gioco: la prima vi vede coinvolti nel tradizionale torneo del golf in cui vince colui che riesce ad arrivare in fondo facendo meno tiri degli altri; nel secondo caso si gioca mettendo in palio una determinata somma di denaro per ogni buca; ogni set è composto da sei buche.

Naturalmente anche qui chi termina il round in meno tiri vince la somma di dindi che è stata messa in palio. Se il giocatore non vince i soldi messi in gara, allora questi vengono aggiunti al prossimo percorso.

E' teoricamente possibile vincere l'intera somma una volta giunti alla buca finale!

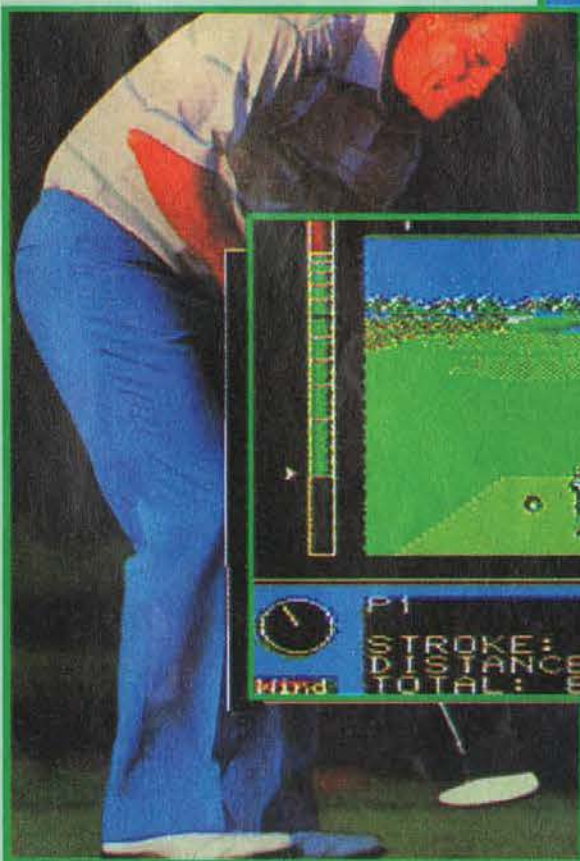
Ovviamente prima di entrare in campo e affrontare la sfida, dovrete preparare il vostro personaggio.

Potrete scegliere tra varie opzioni quali il livello di esperienza - Beginner o Expert -, la possibilità di scegliere fra giocatori uomini o donne, etc.

JACK NICKLAUS'

GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF

Sfortunatamente, come accade per diversi golf su computer o console, giocando soli il gioco non è più molto divertente; inoltre per qualsiasi livello di esperienza c'é ben poca aria di sfida e quindi competitività.

Alla fine devo dire che purtroppo questo golf non è che mi abbia entusiasmato più di tanto, vi potrà divertire per qualche tempo se giocato con gli amici ma poi diventerà noioso!

NES	
GRAFICA - Molto lento il movimento dello scenario - Semplice rappresentazione dei percorsi	68
SONORO + Buoni effetti sonori tipici del golf	79
GIOCABILITA' - Un po' noioso per giocatore singolo + E' presente un certo spirito di rivalità nel	77
KONAMI	76

GIOCATORI	2
LIVELLI	7
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

NINJA COMBAT

I ninja sono una strana razza: enigmatici, silenziosi e capaci di sparire sempre in ogni momento lasciando una nuvola di fumo blu.

Per non dire poi che amano mangiare spinaci bollenti, e che di solito hanno uno stomaco di ferro. In questo caso particolare, i ninja con cui avete a che fare non sono così misteriosi: si chiamano Joe e Hayabusa (se ricordate questo è lo stesso nome dell'eroe di Shadow Warrior).

Lo scenario del gioco, però, è tipico di questo genere di giochi. Principalmente questi due bravi ragazzi devono cercare di far fuori una forza maligna che ha infestato la città e che ha preso dimora in un antico tempio giapponese. Questo ovviamente preannuncia il fatto di dover lanciare grandissime quantità di Shuriken, saltare, picchiare e, insomma, dare giù botte da orbi a tutti.

Molti dei nemici si fanno fuori con un colpo solo, ma ce ne sono di grassi o di alti che hanno la capacità di resistere molto ai vostri duri colpi, e quindi dovrete impegnarvi non poco per sbarazzarvi di loro.

La strada per arrivare alla città e poi al tempio, è disseminata di barili che, una volta aperti, vi danno la possibilità di avere armi supplementari e potenza maggiore.

Di solito le armi supplementari hanno una forza maggiore rispetto ai vostri shuriken, ma non hanno la capacità di raggiungere distanze così elevate.

In ogni livello ci sono poi dei ninja preparatissimi che hanno il compito di fermarvi la strada verso il cattivone finale, ma se riuscite a sbarazzarvi di loro, non solo avrete via libera, ma ve li farete anche amici, e così li potrete mandare in avanscoperta contro il malefico direttore del male!

La grafica è senza dubbio la migliore che abbia mai visto su console in questo genere di giochi (anche se Final Fight gli va molto vicino) ma sono convinto che il Neo-Geo possa fare molto di più.

Anche il sonoro è decisamente avanzato: dialoghi veri e propri fra personaggi ed effetti veramente credibili.

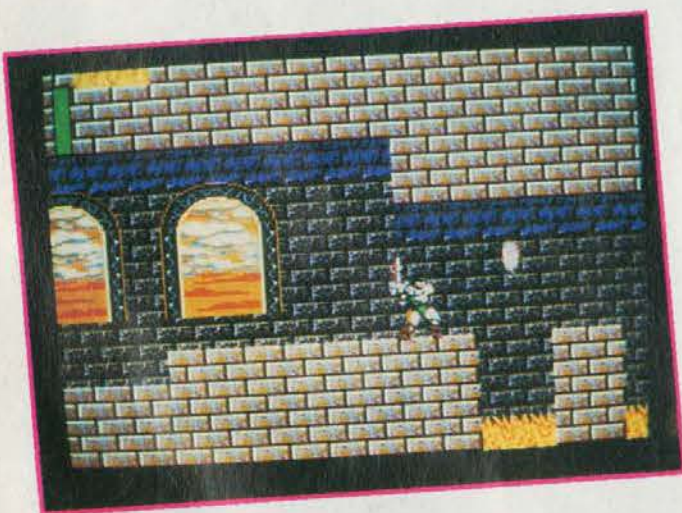
Come in quasi tutti i giochi per questa console, avrete a disposizione crediti infiniti, e questo ovviamente vi farà arrivare per forza alla fine del gioco e non vi incentiverà a evitare le situazioni difficili.

Comunque sia Ninja Combat è decisamente un bel gioco, e lo giocherete tantissimo, nonostante il fatto che siete certi di portarlo prima o poi a termine. Davvero un beat'em-up superbo, ma non capisco perché il Neo-Geo punti sempre su dei generi di gioco molto datati.

NEO GEO	
GRAFICA + Movimenti dettagliati + Grande varietà di nemici e fondali	94
SONORO - Non c'è colonna sonora + Effetti realistici e dialoghi	91
GIOCABILITA' + Facile da finire grazie ai crediti infiniti - I vostri istinti animaleschi saranno soddisfatti	82
SNK	84

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

Il leggendario barbaro dalla forza bruta, ma dagli ideali buoni, è tornato più cattivo che mai sugli schermi del MASTER SYSTEM.

RASTAN

La TAITO ha deciso di offrirci uno dei suoi migliori arcade anni '80 sugli schermi del sega 8bit, stranamente la versione di questo gioco non è stata mai proposta per i 16bit! peccato.

Questa è la storia di un barbaro che combattè contro il destino con l'aiuto della sua spada in acciaio....e vinse.

Il suo nome era Rastan, di professione mercenario e cercatore di ricchezze nei mondi più misteriosi e leggendari; egli aveva una muscolatura poderosa e su tutto il corpo erano presenti cicatrici che indicavano le numerose battaglie che dovette affrontare nel corso della sua vita.

Tutti lo ricordano come un portatore di morte per i malvagi e un messaggero di libertà per i deboli.

Le fama delle sue gesta raggiunsero ben presto ogni parte del regno e un giorno, un potente rè, invitò a corte il guerriero per proporgli un patto.

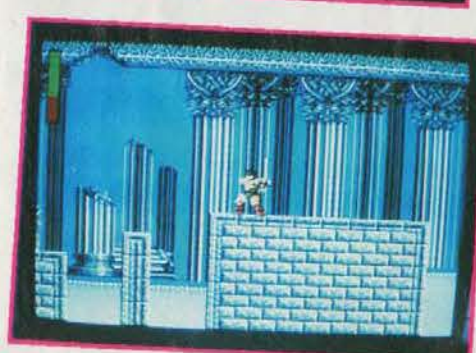
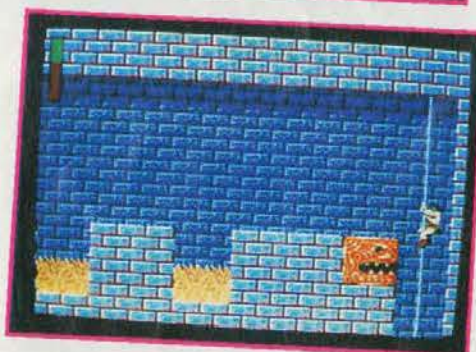
Egli promise a Rastan immense ricchezze in cambio del salvataggio di sua figlia rapita e tenuta in prigionia nelle più profonde viscere del regno di Semia.

Ovviamente Rastan non si tirò indietro e decise di partire subito per il lungo viaggio.

Rastan ha affilato la sua grossa spada e si è messo in cammino alla ricerca della giovane principessa, il resto è storia.....

Durante il tragitto che percorrerete incontrerete numerosi nemici che cercheranno ad ogni costo di farvi fuori! ma niente e nessuno vi fermerà.

Rastan potrà cambiare arma durante la strada, infatti uccidendo i vari nemici troverete spesso oggetti di vario genere: armi (spade di fuoco, mazze ferrate, grosse accette), pozioni vitali o velenose, amuleti, scudi e armature, gioielli e collane, etc.

I mondi da attraversare sono sette, e alla fine di ognuno entrerete in un castello che nasconde il guardiano di fine livello.

Questi sono disegnati davvero bene, e alcuni sono molto grossi, anzi se non sbaglio certi livelli e mostri finali non sono presenti nel coin-op e questo fattore rende il gioco più divertente per chi conosce già bene il Rastan da bar.

Un altro fattore decisamente positivo che al bar non è presente è rappresentato dal fatto che se rimanete troppo a lungo in un quadro calerà pian piano la notte rendendo il cammino davvero problematico, inoltre vi piomberanno addosso pipistrelli e insetti notturni molto dannosi per la vostra salute.

Rastan su SMS è venuto molto bene, mantenendo il fascino dell'originale questa versione piacerà a tutti i fans di questo epico personaggio.

Voglio infine ricordare a tutti i possessori di console sega (16/8Bit) che sui numeri di luglio/agosto e settembre di Zzap! potranno trovare alcune recensioni molto belle per le loro console; correte in edicola siete ancora in tempo per trovarli. A presto, il vostro Gabriele!

SEGA MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Benché gli sprite non siano molto grossi, sono disegnati bene. - E' presente un lieve sfarfallio.	78
SONORO + Le musiche ricordano abbastanza bene quelle originali. - Effetti nella norma.	75
GIOCABILITA' + Molto divertente e giocabile. + L'azione è molto coinvolgente.	87
SEGA	85

97

GIOCATORI	1
LIVELLI	15
STAGES	6

E' una splendida giornata di sole, e sulle coste californiane si sta per svolgere una fantastica gara di automobili di ogni genere; tu e la tua affascinante ragazza dai capelli dorati siete sulla rosseggiante Ferrari Testarossa col motore rombante e pronto a sfociare la sua potenza in una delle più belle corse automobilistiche mai viste su computer!

OutRun è un vecchio coin-op della Sega che risale al 1986, credo che non ci sia nessuno che non lo conosca, e penso che molti di voi saranno d'accordo con me nel dire che questo gioco non ha ancora perso il suo fascino che un tempo aveva impressionato tutti noi.

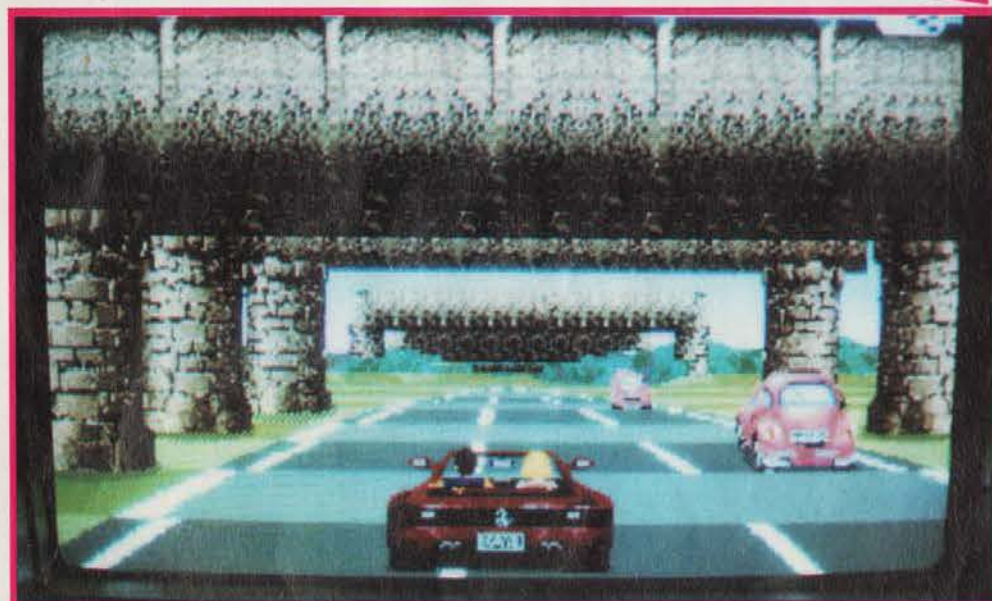
Se ricordate bene è stato il gioco dell'anno, e la conversione più attesa in quel freddo autunno dell'87.

Il gioco fu presentato in tutti i formati, ma solo la versione su Sega Master System ripropose

in modo discreto le emozioni e la grafica del gioco originale; ricordo che tutto si muoveva a velocità molto buona e le musiche erano davvero belle.

Ora, a distanza di cinque anni, OUTRUN ci viene offerto in una versione davvero incredibile sul piccolo mostro nero a 16bit della sega, che come ormai saprete è il MegaDrive.

Prima di posizionarvi sulla linea di partenza potrete scegliere una delle tre musiche che vi accompagneranno durante la corsa: sono tutte molto belle e incalzano bene l'azione del gioco.

Dopodiché, appena l'uomo con la bandiera a scacchi vi darà il via, partirete con una tremenda sgommata che lascerà sull'asfalto tre dita di gomma; ovviamente dovrete usare prima la marcia bassa e successivamente ingranare quella alta che vi porterà ad

una velocità di 293Km/h!

Il gioco è costituito da ben 15 scenari differenti, ma voi avrete la possibilità di percorrerne solo 5, avendo a disposizione 5 finali diversi: quale lo deciderete voi in base ai bivi che imboccherete.

In generale, qualunque strada voi scegliate, ci saranno sempre molti avversari decisi ad arrivare prima di voi o addirittura a sbattervi fuori strada, state attenti soprattutto ai camion col rimorchio!

A questo punto non ho altro da dirvi su questo gioco se non che è BELLISSIMO! e vi assicuro che è un titolo da avere assolutamente tra i propri giochi da collezione.

Voglio infine ricordare atutti i possessori di console sega (16/8bit) che sui numeri di luglio/agosto e settembre di ZZAP! potranno trovare alcune recensioni molto belle per le loro console; correte in edicola siete ancora in tempo. A presto il vostro Gabriele!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Molto colorata e dettagliata + Sprite grandi	95
SONORO + Scelta fra le tre musiche del coin-op più una aggiunta in questa versione + Effetti molto buoni	94
GIOCABILITA' + Strano ma vero l'auto risponde molto bene ai comandi del joypad - Nulla da rimproverare, conversione perfetta	93
SEGA	97

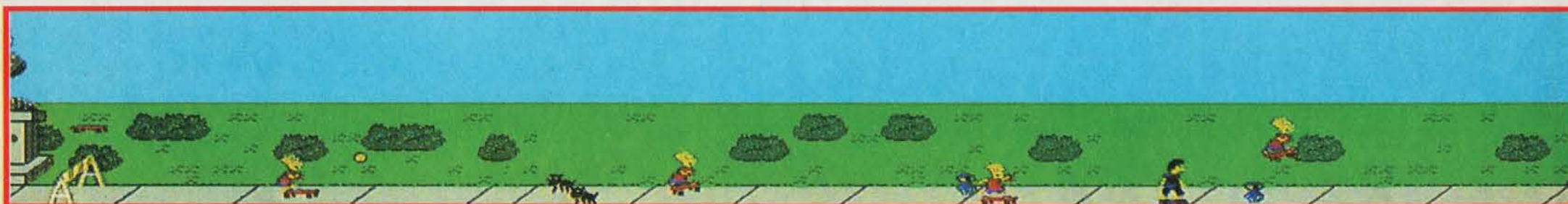
Ringraziamo paola ed il negozio EXPERT di Rapallo per la collaborazione a questa recensione

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
STAGES	1

THE SIMPSONS
BART VS. THE SPACE MUTANTS

Il nostro protagonista è lo stereotipo del tipico ragazzino americano: non fa mai i compiti, detesta la scuola, ama il proprio skateboard e cerca soprattutto di divertirsi (ma siamo sicuri che sia americano?).

Una sera, dopo essere sgusciato fuori casa per provare i propri occhiali a raggi X, Bart si imbatte casualmente in un'astronave aliena. "Che io sia una brutta parola" pensa Bart (solo che lui non ha pensato proprio "brutta parola") mentre, acquattato dietro alcuni cespugli, osservava attentamente forme gelatinose aggirarsi nel parcheggio principale di Springfield e, altrettanto attentamente, ne ascoltava ogni parola. Dalla conversazione risulta che gli alieni intendono impadronirsi dei corpi dei cittadini di Springfield e costruire, con oggetti raccolti in città, un'arma per impadronirsi della Terra intera! Bart corre immediatamente a casa e racconta tutto ai suoi genitori che, altrettanto immediatamente, lo prendono per scemo e lo mandano a letto. Sembra che il nostro caro teenager, con l'aiuto dei suoi occhiali a raggi X, sia l'unico in grado di vedere gli invasori.

Provando l'esistenza dei mostri Bart spera di ottenere l'aiuto dei suoi familiari e di salvare il mondo. Il gioco si divide in cinque enormi livelli da ripulire ed esporre per impedire l'invasione. Lo schermo pre-livello vi mostra ciò che dovete fare. Il primo livello si svolge per le strade di Springfield in posti quali il cinema, la casa di Bart e la taverna di Moe. Inoltre dovete trovare tutte le cose fucsia e farle sparire in qualche modo. Infatti in questo livello l'arma degli alieni è alimentata da oggetti del suddetto colore e, comunque vada, Bart deve far sì che gli invasori non siano in grado di vedere tali oggetti. La maggior parte di questi ultimi è facilmente mimetizzabile con la bomboletta spray che Bart ha con sé, ma ci sono alcune cose che sono o troppo grandi per essere "dipinte" o anche solamente inaccessibili; entrando nei negozi sulla strada Bart potrà procurarsi accessori che lo metteranno in grado di ovviare a questi inconvenienti. Per le strade della città il giovane eroe incontrerà inevitabilmente i cittadini e, se questi dovessero risultare posseduti (ricordate che è possibile vederlo solamente quando Bart indossa gli occhiali) dovrà prontamente saltar loro in testa e schiacciarli. Così gli alieni svaniranno e voi guadagnerete una lettera del nome di uno dei componenti la famiglia dei Simpsons (per esempio nel primo livello appare Maggie). Se il nome sarà completo il familiare verrà liberato e vi darà man forte

alla fine dello stage. Dopo essere stati sconfitti nel primo livello, gli alieni decidono di cambiare "combustibile" per la loro arma e passano dagli oggetti colorati di fucsia ai cappelli. Bart dovrà quindi percorrere in lungo e largo i grandi magazzini prendendo tutti i

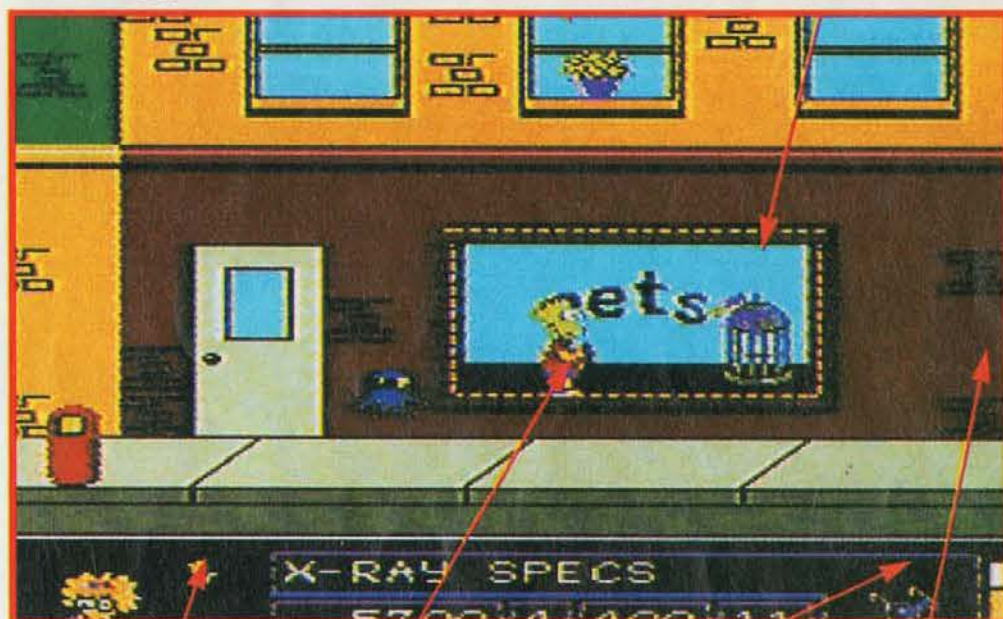
cappelli che trova (se qualcuno ce l'ha in testa, beh peggio per lui). I palloni sono invece la "benzina" degli alieni nel terzo livello così il caro "Simpsonino" deve andare al Parco dei Divertimenti Krustyland e acchiappare o distruggere i palloni che volano semplicemente dappertutto. Inutile dire che distruggerli è molto meglio nonché molto più facile, ma allora Bart deve prima trovare

MOLTO OGGETTIVAMENTE

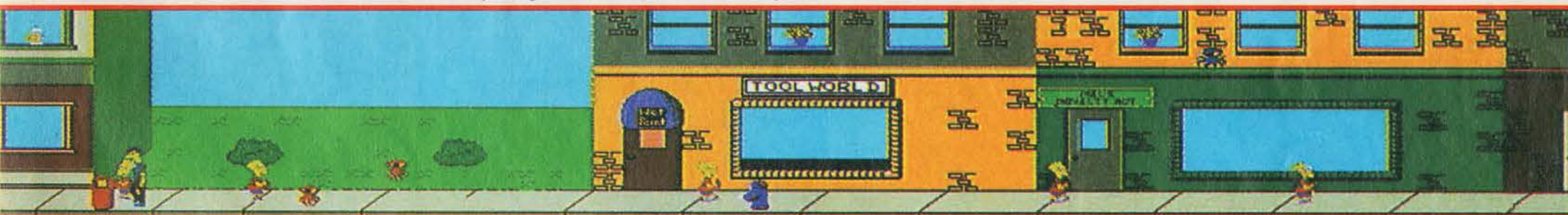
Fischietto: può essere comperato nel negozio di giocattoli; usatelo per chiamare il cane.
Magnete: attrae i metalli, inutile nel primo livello.
Chiave inglese: serve a smollare i bulloni degli idranti.
Bombe: aprono la gabbia dell'uccellino nel primo livello.
Occhiali da sole: usati per distinguere la gente normale dagli alieni schifosi.
Razzi: distruggono oggetti alti nel primo livello.
Chiave: permette l'accesso a posti tipo casa, ecc.

seo ha un sistema di allarme al laser. Il livello finale conduce Bart alla Centrale Nucleare di Springfield. Non ci sono più

Per prendere i fiori sulla finestra dovrete saltare sulla porta, quindi sulla vetrina e poi saltare e colorare da lì.

Gabbia dell'uccellino: usate una cherry bomb per far scappare il volatile.

Il numero degli oggetti che dovete far sparire per completare il livello.

Il nostro carismatico Bart con lo spry in mano.

L'oggetto che Bartsta usando. In questo caso gli occhiali a raggi X.

la sua fida fionda. Il livello quattro ci porta nel Museo di Storia Naturale di Springfield, dove bisogna far sparire tutti i cartelli "uscita" (exit). Indovinate perché? Ma quale migliore fonte di energia per una superarma dei cartelli indicanti l'uscita di un museo di storia naturale? Ditemelo voi!!! Il problema in questo livello è che molti dei cartelli sono difficili da raggiugere (Bart deve toccarli per raccoglierli). Ci sono pistole a dardi in giro, ma fate attenzione nella vostra ricerca perché il mu-

membri della famiglia da liberare, solamente le barre radioattive che gli alieni intendono rubare per poterle poi usare nella propria arma segreta (finalmente un qualcosa di serio per far funzionare un'arma!!!). Il resto dei Simpsons gironzola per la centrale nucleare (lo fanno tutte le famiglie al giorno d'oggi) e aiuteranno Bart se sarà in grado di provare loro la propria identità. Il quinto livello è il più grande di tutti e vi porterà in giro per tutta l'enorme centrale nucleare usando ascensori, scale e corridoi (cosa volevate usare, bus, aeroplani e trattori?). Nonostante il nome dei Simpsons farebbe vendere da solo un sacco di copie del gioco (dovete sapere che sono molto popolari in Gran Bretagna e Stati Uniti) bisogna ammettere che questa licenza è stata sfruttata veramente bene. L'Acclaim

membri della famiglia da liberare, solamente le barre radioattive che gli alieni intendono rubare per poterle poi usare nella propria arma segreta (finalmente un qualcosa di serio per far funzionare un'arma!!!). Il resto dei Simpsons gironzola per la centrale nucleare (lo fanno tutte le famiglie al giorno d'oggi) e aiuteranno Bart se sarà in grado di provare loro la propria identità. Il quinto livello è il più grande di tutti e vi porterà in giro per tutta l'enorme centrale nucleare usando ascensori, scale e corridoi (cosa volevate usare, bus, aeroplani e trattori?). Nonostante il nome dei Simpsons farebbe vendere da solo un sacco di copie del gioco (dovete sapere che sono molto popolari in Gran Bretagna e Stati Uniti) bisogna ammettere che questa licenza è stata sfruttata veramente bene. L'Acclaim avrebbe potuto tranquillamente pubblicare un giochino senza un gran contenuto e comunque ottenere un discreto successo. Invece il gioco cattura tutti gli elementi della serie di cartoni animati: mette Bart nel contesto che ha in TV e include tutti i personaggi dello show. Al contrario della maggior parte delle licenze di TV o cinema, "The Simpsons" non crea i livelli da scene del film o programma.

CHI DIAVOLO E BART SIMPSON?

Non succede molto spesso che la vita di un giovane americano tocchi il cuore di una nazione. Ma quando Bartholomew J. Simpson fece la sua prima apparizione in TV (Fox Television) nel Marzo 1990 si vide subito che il ragazzo e la sua Famiglia dell'Era Atomica erano destinati al successo. Entro pochi mesi, infatti, la compagnia televisiva britannica via satellite Sky firmò il contratto per ricevere e trasmettere i Simpsons. Nel febbraio del '91 The Simpsons divenne il primo programma via satellite in Europa a raggiungere un audience di oltre un milione di spettatori. L'ascesa di Bart è comunque dovuta anche a un'oculata campagna pubblicitaria e di promozione: libri, tazze, maschere, cestini della merenda, dischi... Il tutto si muoveva a una tale velocità e con una tale forza che travolgeva tutto ciò che trovava sulla propria strada (e non facciamo nomi tanto qui da noi non è ancora successo...). Sicuramente Matt Groening non si poteva immaginare che, creando i Simpsons, avrebbe creato una famiglia del futuro per la famiglia del presente.

NES	
GRAFICA + Molti scenari ispirati alla serie + Tutti i personaggi sono riconoscibili e colorati	85
SONORO +Molte musiche della serie - Effetti sonori troppo poveri	80
GIOCABILITA' + Livelli di difficoltà ben calibrati + Uno dei più bei giochi per NES	80
ATARI	74

GIOCATORI	2
LIVELLI	8
STAGES	1

Dobbiamo ammettere che se pure Sonic è un personaggio divertente e il primo gioco in suo onore è davvero straordinario, il carisma degli italiani Mario e compagnia bella è veramente difficile da pareggiare, almeno per il pubblico americano che, come sapete, va matto per gli italiani.

Dobbiamo anche dire che mentre Sonic è un personaggio decisamente nuovo, Mario e suo fratello Luigi sino ormai ben otto anni che si muovo all'interno dei videogiochi mondiali.

Solo guardando la potenza di mercato che ha Mario potrete capire quanta strada debba percorrere Sonic per riuscire a strappargli la corona.

A chi comunque ci ha accusato di aver dato troppo poco al Sonic (95), rispondiamo con qualche domanda: avete notato che mentre il primo livello è ricchissimo di passaggi segreti e posti strampalati dove cercare gli anelli, gli altri livelli sono pressoché scarsini in questo senso?

Non avete trovato Sonic un po' troppo facile?

Non sarebbe stato meglio inserire nel gioco la possibilità di giocare in due (magari con una bella e rossa Sonica)?

Non è più che altro un fatto di fortuna quello di avanzare di livello?

Se queste domande possono essere rivolte a Sonic, altrettanto non può assolutamente accadere

Ci risiamo, la battaglia continua. Dopo Sonic, la risposta Sega al Mario della Nintendo, ecco di nuovo tornare sui vostri schermi il prode idraulico italiano alle prese con la sua terza grande avventura.

SUPER MA

con Super Mario Bros 3. E' probabile comunque che noi recensori, e forse molti di voi giocatori, siamo stati all'inizio accecati dalla bellezza grafica di Sonic, ma dopo mesi di gioco, possiamo dire che probabilmente il miglior gioco per Mega Drive resta Castle Of Illusion, nonostante Topolino non sia proprio il personaggio sul quale la Sega punta tutte le sue forze carismatiche. E ancora, questo è ben il terzo gioco con Mario protagonista ad apparire sul NES, mentre Sonic è solo al suo esordio. Insomma, solo il tempo deciderà, ma io so per chi votare!

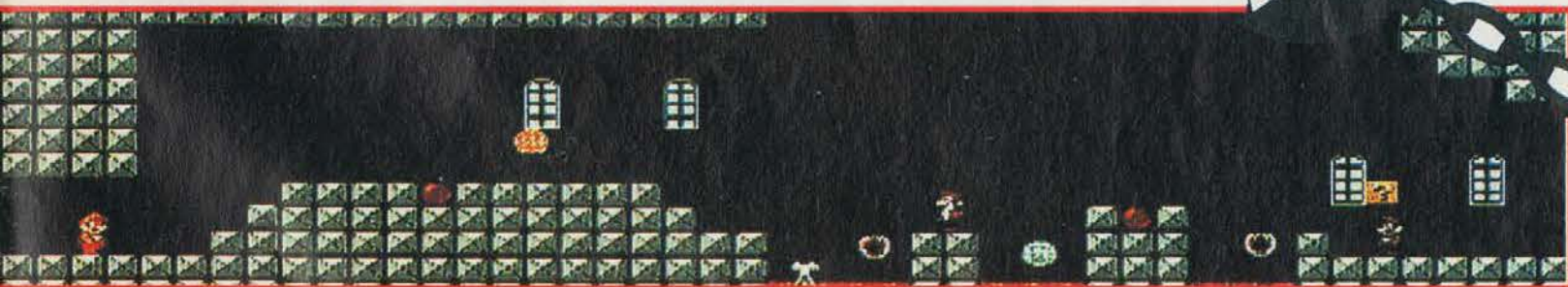
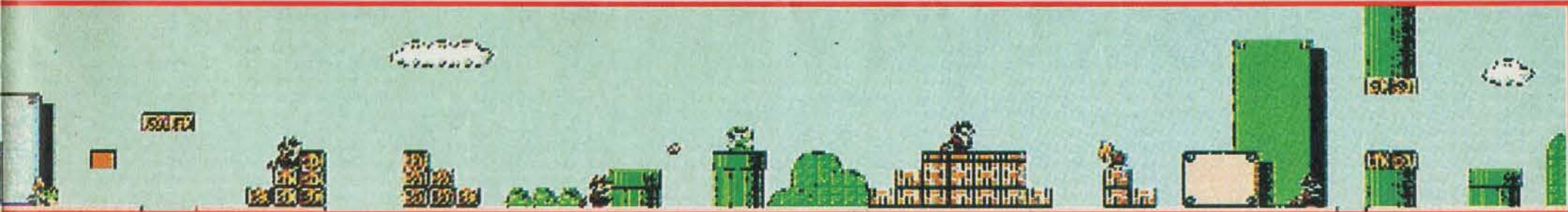
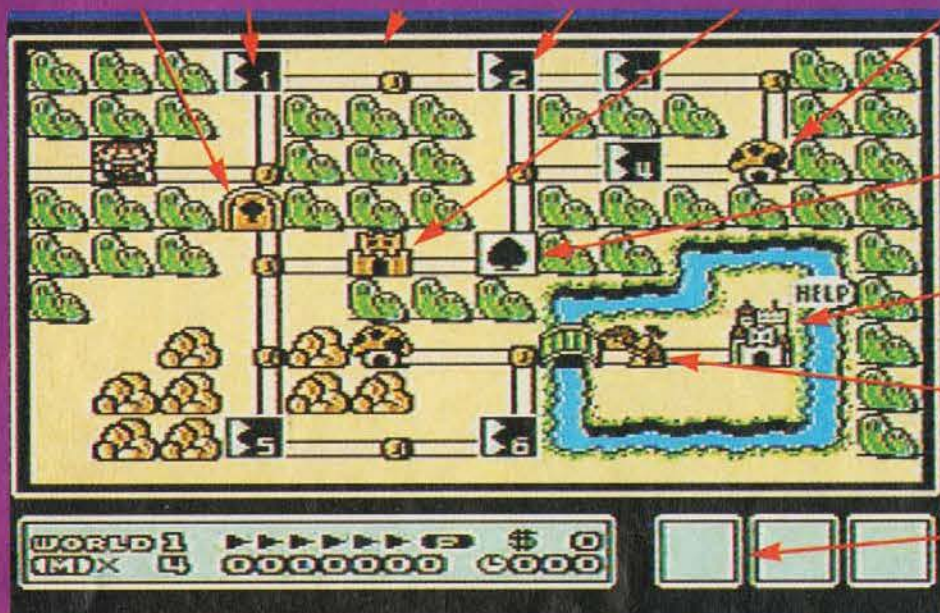
Comunque sia, diamo un'occhiatina alla storia. Il Mondo dei funghi (Mushroom World) è ormai un mondo di pace, grazie al vostro intervento in Super Mario Bros 2, e Mario e Luigi hanno faticato molto per riportare Bowser da dov'era venuto. Ma nonostante Bowser sia ormai trecentenario, nella sua testa frulla ancora l'idea di diventare il governatore di tutte e sette le regioni del Mondo dei Funghi.

Mentre era in esilio, Bowser incontra diversi cattivacci e mette alla luce ben sette figli. Ora questo conveniente numero di bambini viene educato in modo da alimentare un astio profondo verso Mario e Luigi, e così, con queste pessime idee in testa, vengono spediti contro i due poveri eroi.

Ma non solo. Per essere davvero il Signore del Mondo dei Funghi, Bowser decide di trasformare ognuno degli attuali sette re in altrettanti animali rubando a ognuno di loro lo scettro magico, e per fare questo manda in ognuno dei sette mondi uno dei figli.

Ma alle orecchie di Mario e di Luigi giungono strani discorsi, e così, scoperto cosa sta succedendo, decidono di mettersi in viaggio verso queste sette regioni per ristabilire l'equilibrio. Ma qui incontreranno ancora più cattivi, ancora più livelli segreti, ancora più mondi sconosciuti e dovranno liberare ancora più persone delle avventure precedenti. E non sarà facile.

I nostri eroi devono giungere alla fine di ogni regione, uccidere il figlio di Bowser momentanea-

mente re di quella regione, impadronirsi dello scettro e ridare al vero re le sembianze umane perdute. Non solo, perché una volta posseduti tutti e sette gli scettri, i nostri eroi dovranno raggiungere la dimora di Bowser e mandarlo a... quel Paese!

All'inizio di ogni livello vi apparirà una mappa della regione. Seguendo le strade arriverete a dei sotto-livelli e schermate bonus. Mario e Luigi devono raggiungere poi il castello del re e sbarazzarsi del figlio di Bowser

che trovano lì.

Nonostante possiate terminare il gioco solo con l'aiuto di Mario, giocare in due può essere molto divertente, cooperando e gareggiando negli schermi bonus per rubarvi le vite a vicenda.

Come potrete aspettarvi, Mario può eseguire una serie di mosse che l'aiuteranno in quest'avventura. Premere il tasto per saltare vi aiuterà nella maggior parte dei casi, ma se tenete premuto il tasto per un po' il salto sarà abbastanza alto per salire su vette impossibili. Se invece premete l'altro tasto mentre camminate, Mario accelererà il suo passo fino a correre come un matto e saltare mentre sta correndo gli darà un sacco di forza. E ancora Mario può trovare degli speciali power-up in grando di raddoppiargli altezza e larghezza: utilissimo in certi casi ma disastroso se dovete passare sotto dei massi.

THE MUSHROOM WORLD OVVERO IL MONDO DEI FUNGHI

Grass Land = La terra dell'erba. Sembra facile all'inizio ma invece nasconde un sacco di buchi e livelli segreti.

Desert Land = La terra deserta. Sabbie mobili e nemici stranissimi vi attendono. Attenti alle piramidi e colpite tutto ciò che si muove!

Water Land = La terra dell'acqua. La capacità di nuotare di Mario qui è utilissima, ma pare che possa anche "volare".

Giant Land = La terra dei giganti. Quando tutto diventa enorme e voi invece siete sempre più piccoli, le cose si mettono male!Sky Land = La terra del cielo. Non è molto facile tenere la testa fra le nuvole!

Ice Land = La terra di ghiaccio. Non correte troppo, altrimenti potreste cadere in un crepaccio.

Pipe Land = La terra dei tubi. Ogni tubo può portare a qualcosa di buono. Non fateveli sfuggire!

Dark Land = La terra oscura. Con ben trecento anni di esperienza alle spalle, potrete stare sicuri che Bowser vi riserva qualcosa di veramente speciale!

Nuotare poi è un altro degli attributi che Mario ha acquisito durante la sua permanenza sulle isole Hawaii e la sua velocità sott'acqua può essere notevolmente aumentata se trovate il vestito da rana (!).

Anzi, devo dire che in questo gioco ci sono un sacco di "abitini" da indossare per vederne delle belle, ma è meglio che non vi racconti niente di più, perché questo è il classico gioco da scoprire mentre lo guardate.

Molti oggetti apparentemente inutili vi serviranno mano a mano che procedete e molto spesso la via dritta non è la più breve per raggiungere la fine. Anzi, se terminate Super Mario Bros 3 non avrete certo finito di giocare, perché una partita nuova vi rivelerà un sacco di altre strade e livelli.

Finché Sonic non avrà profondità di gioco, Mario resterà il primo in classifica, nonostante questo gioco sia solo per una console a 8 bit che qualcuno diceva morta già tre anni fa. Ma a quanto pare sia il NES, sia Mario sono lungi dal perire!

CONTROL YO

Tenetevi forte, gente! Perché ora seguiranno otto, dico otto pagine di trucchi, consigli e soluzioni per virtualmente ogni console nel mondo! Troverete giochi che abbiamo dissezionato ed esaminato per voi e per le vostre console: Atari Lynx, Game Boy, Game Gear, Master System. Mega Drive, NES, PC Engine e Super Famicom. Al lato di ogni pagina troverete una serie di tips specifici per ogni console che di solito sono quelli che vi procurano vite infinite, energia illimitata, e tutto questo tipo di "piccoli" ma utili aiuti. Al centro invece troverete le soluzioni per alcuni dei più grandi giochi per console che si trovano in giro; consigli che vi prenderanno per mano e vi porteranno dall'inizio alla fine di un gioco, o comunque attraverso quelle situazioni impossibili che noi tutti conosciamo... Se non riuscite più ad andare avanti con il vostro gioco preferito, Control Your Console sarà subito al vostro fianco per aiutarvi!

Questo numero potrete finalmente risolvere:

R-TYPE

PER MASTER SYSTEM.

* Prima di accendere la console collegate i due joypad, indi tenete premuto il joypad uno giù-a destra e quello due su-a sinstra e tenete premuto anche il pulsante I. Mentre tenete schiacciato il tutto accendete il MS (e qui vi voglio!! Forse meglio vi facciate aiutare da un amico) e continuate a tenere premuto fino a quando non appare il logo R-Type. A questo punto iniziate il gioco e... sarete invincibili!

* Alla fine del quarto livello raggiungerete uno schermo letteralmente pieno da cima a fondo di pallini verdi. A circa metà dello schermo in alto c' uno spazio libero nel "prato"(giù, perché VOI come chiamereste un grande spazio verde?). Volateci, e verrete trasportati in un livello bonus.

* Nello schermo di continue, dopo il messaggio di (ahimé) Game Over, inizia un conto alla rovescia. A questo punto ruotate il pad direzionale in senso antiorario fino al fermarsi del conto alla rovescia. Rilasciate il pad direzionale ed entrerete uno schermo test del suono. Per scegliere i suoni ruotate il pad da destra a sinistra e premete I. Ci sono ben 17 suoni!

* Invece, questo trucco vi dar da 10 a 12 continue. Dopo essere morti tre volte, comparir lo schermo del continue. Voi ruotate il pad direzionale del control pad uno in senso orario il più velocemente possibile. Il numero di continue che riceverete dipender da quanto veloci saranno le vostre dita.

XENOPHOBE

PER ATARI LYNX

* Mantenetevi in salute raccogliendo pozioni,

* L'arma migliore in termini di distanza e potenza l'electrogun.

* Strisciare sia la miglior posizione offensiva sia quella difensiva in quanto vi pone allo stesso livello degli Xenos e vi protegge dallo sguardo dei Festors. Per uccidere un Festor avvicinatevi, sempre strisciando, e alzate la vostra arma. Non alzatevi!

* Per occuparvi di un Rollerbaby dovete o spararagli fino a farlo arrivare alla fine della

stanza, e quindi gettargli una granata, oppure aspettare che si fermi. Una volta fermo si aprir e potrete spararagli.

* Raccogliete tutti gli oggetti. Ogni cosa che avete in inventario alla fine del livello vi frutterà mille punti.

* Un disco può essere usato per attivare il sistema di teletrasporto dell'astronave. Mettetevi di fronte allo schermo vicino a quello che vi indica la percentuale di Xenos, per cercate di usare questo sistema solo in casi di emergenza perché non si sa dove verrete trasportati(potreste capitare in una stanza zeppa di Xenos... Quando si dice la sfortuna...).

* Prestate attenzione quando siete vicino a una porta: se vedete sputi volarci attraverso vuol dire che dall'altra parte si trovano degli Snotterpillers.

* Per la maggior parte dei livelli meglio non usare l'opzione di autodistruzione, in quanto al termine di ogni livello solamente "pulito", e non distrutto, riceverete dei punti salute.

* Dovete assolutamente procurarvi un comlink poiché vi permette di sapere quanti Xenos rimangono nella stazione. Una volta li avete fatti scendere fino a un 5% non dovete più fare nulla, in quanto quelli rimasti inizieranno a distruggersi da soli.

LIVELLO 1: facile!

LIVELLI 2, 9, 16: raccogliete tutti i fluidi che trovate per mantenervi in salute. Sbrigatevi ad attraversare la stanza delle granate perché altrimenti salterete in aria!

LIVELLI 3, 10, 17: troverete un utilissimo comlink (ve ne ho parlato sopra). Non scherzate con il baratro che si trova al piano più basso: se sbagliate il vostro salto potete ridurvi piuttosto male. Se nelle edizioni più alte di questo livello (10 e 17) siete in possesso di un jetpack meglio che voliate sopra il buco.

LIVELLI 4, 11, 18: assieme agli ascensori i piani sono collegati anche attraverso dei buchi nel pavimento. Dopo aver trovato un jetpack (dicesi di zaino con jet incorporati che abilita quindi al volo) potrete usarli per passare da piano a piano molto più velocemente. Se vi risulta che ci siano ancora Xenos da distruggere anche dopo che avete "spazzato" tutti e quattro i piani, ricontrollate il terzo. Infatti alcuni degli alieni del quarto piano tendono a cadere attraverso i suddetti buchi nel pavimento.

LIVELLI 5, 12, 19: il vostro obiettivo primario di trovare la security card e riprogrammare nella sala di sicurezza (si trova al primo piano) il sistema di controllo dei droidi di sorveglianza, in quanto essi fino ad allora non vi riconosceranno e voi sarete facile preda dei loro laser. Una volta fatto ci trovate la chiave che vi permetter di avere accesso all'area principale. Prima di entrare in ogni stanza lanciate una granata attraverso la porta (aperta, figlioli, mi raccomando!) per eliminare un po' degli Snotterpillars che troverete quasi ovunque a tonnellate.

LIVELLI 6, 13, 20: questa stazione andata a fuoco ed ridotta abbastanza male. Raccogliete i recipienti d'acqua per punti salute e usate un estintore per arrivare fino al secondo piano, dove (guarda caso) si trova il meccanismo di autodistruzione. Dopo aver spento un po' di fuochi, tornate indietro e prendete la vostra electrogun per sistemare ogni alieno che troverete. Assicuratevi di avere la vostra electrogun prima che il conto alla rovescia termini, o dovrete iniziare il livello successivo praticamente disarmati.

LIVELLI 7, 14, 21: piccola stazione, grande ammucchiata di Xenos! Usate strategicamente le vostre granate (ad esempio su ammassi di Snotterpillars e Rollerbabies).

LIVELLI 8, 15, 22: grande stazione con nessun ascensore, per cui l'unico modo di spostarsi è attraverso i buchi nel pavimento. La maggioranza degli Xenos è formata da Festors in questa stazione. Nonostante possiate svolazzare attorno e ucciderli, ciò si rivela abbastanza pericoloso. Se vi dovessero colpire con un uovo, per esempio, cadreste e potreste perdere l'arma. Il mio consiglio è quindi di avviarsi verso i piani inferiori e far saltare la baracca.

LIVELLO 23: il mondo degli Xenos. Assicuratevi di avere alcune granate per le orde di Snotterpillars. Strisciate dietro la gigantesca Regina Xeno e sistematela. Ecco fatto!

NES BUSTERS

-*DOUBLE DRAGON.* Quando appare GAME OVER premete UP, RIGHT, DOWN, LEFT, A e poi B. Ora dovreste essere in grado di continuare.

-WIZARDS & WARRIORS. Se suonate il corno, le entrate alle stanze segrete vi saranno rivelate.

-*SOLOMON'S KEY.* Al terzo livello create un blocco nell'angolo in alto a destra dello schermo e poi distruggetelo. Comparirà una vita extra. Più tardi, toccando uno dei gioielli sulla bacchetta di Dana farete comparire un oggetto blu che vi darà una fireball (palla di fuoco).

-*TROJAN.* Una volta morti premete UP e START simultaneamente e continuerete da dove avete cominciato.

-*SUPER MARIO BROS.* Alla fine di uno dei livelli c'è un muro con un'asta della bandiera. Se vi fermate in cima al muro e premete B, RIGHT e JUMP per arrivare in cima al post riceverete cinquemila punti. Dopo esser morti premete SELECT e A. Come le parole GAME OVER appaiono sullo schermo premete START e continuerete la partita. Per guadagnare vite extra sul Mondo 3, andate fino in fondo, quando due tartarughe scenderanno le scale. Saltate sulla sinistra dell'ultima e il vostro numero di vite salirà.

MASTER SYSTEM BUSTERS

-VIGLIANTE. Per avere accesso a qualsiasi livello a vostra scelta, premete il joypad verso su-destra e simultaneamente i pulsanti 1 e 2. Adesso siete nello schermo di scelta livello.

-TENNIS ACE. Per arrivare direttamente all'ultimo match inserite questa password: NKOF VVLG LKGS FCKK.

-GHOSTBUSTERS. Digitate AA al posto delle vostre iniziali e 1173468723 come numero di conto corrente. Se tutto va bene dovreste avere 1.975.800 dollari.

-ACTION FIGHTER. Per iniziare il gioco con la macchina, A B C e D, e invulnerabilità ai proiettili nemici inserite la password SPECIAL. (compreso il punto finale). Invece per iniziare il gioco con macchina, A, B, C, D e tre vite extra inserite la password DOKT_PEN. Questo vi darà inoltre altre qualità speciali.

-DOUBLE DRAGON. Se ce la fate ad arrivare all'inizio del quarto livello, saltate circa quaranta-cinquanta volte per avere vite infinite.

-BLACK BELT. Selezionate il modo di gioco a un giocatore ma, appena prima che inizi in gioco premete RESET. Quando il gioco riparte avrete vite infinite.

-ENDURO RACER. Per saltare livelli premete UP, DOWN, LEFT, RIGHT quando c'è lo schermo dei titoli. Entrerete così in uno schermo di scelta di livelli.

-THUNDERBLADE. Quando arrivate alla fortezza del livello, portatevi in uno dei due angoli in alto e HOVER. La fortezza dovrebbe quindi distruggersi senza che voi abbiate bisogno di toccarla. Nella seconda metà del primo stage, potete facilmente evitare i missili dei carri armati muovendovi in senso antiorario al limite dello schermo. Non smettete comunque di sparare: i punti significano premi!

-KENSEIDEN. Scalate fino in cima al Budda del primo livello. Se continuate a salire entrerete in una stanza segreta.

-SHINOBI. Aspettate che appaia la faccia del ninja, poi premete DOWN e il bottone 2. Lo schermo scomparirà per un attimo e al suo ricomparire vi troverete uno schermo di selezione livelli.

-WONDER BOY III. Inserite la password WEST ONE, lasciando il resto degli spazi vuoti. All'inizio del gioco avrete ogni arma e ogni pezzo di armatura che potreste desiderare assieme a un'inestinguibile somma di denaro.

-SPELLCASTER. Per avere gli occhiali a raggi X dovete passare attraverso tutta una serie di azioni: parlate con il nonno di Midori, poi uscite e indicate la casa delle barche (boat house). Quindi entrateci e guardatevi attorno. Fatto questo, tornate a parlare con il nonno che vi racconterà a proposito degli occhiali a raggi X. A questo punto tornate nella boat house e prendete gli occhiali che troverete lì ad aspettarvi.

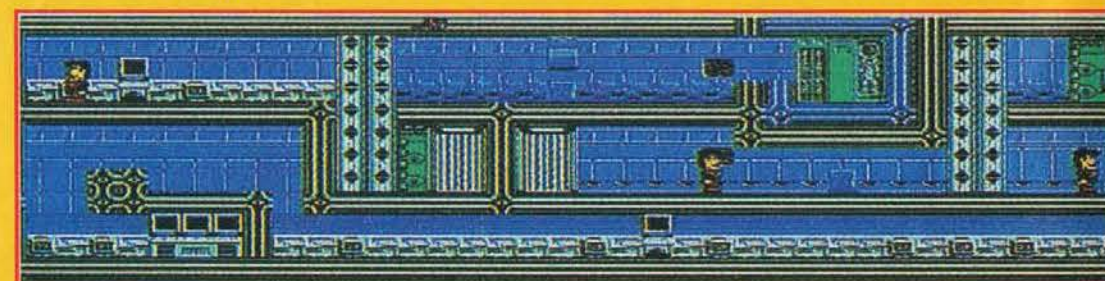
-ALTERED BEAST. Per iniziare il gioco con cinque barre di energia, anziché con le solite tre, premete i bottoni 1, 2 e su-sinistra quando c'è lo schermo dei titoli.

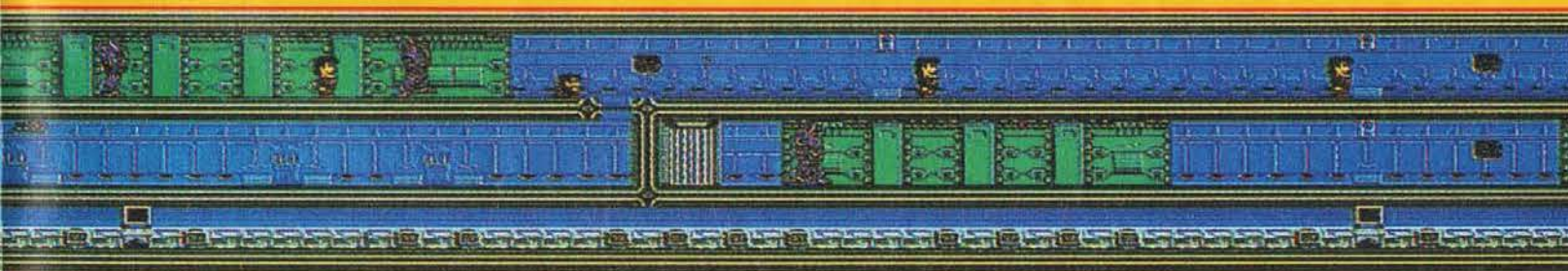
-SPY VS SPY. Entrate nello schermo opzioni e fate in modo che l'areoporto compaia fin dall'inizio del gioco. Trovate quindi la sala dell'aeroporto e riempitela di trappole, aspettando poi in una stanza adiacente. Il vostro nemico farà quindi tutto il lavoro di trovare gli oggetti, ma rimarrà misteriosamente (ma vaaa) ucciso quando tenterà di prendere l'aereo. A voi non rimarrà che aspettare la sua prematura fine, entrare nella stanza, raccogliere gli oggetti e montare sull'aeroplano.

RAD GRAVITY

Queste due favolose mappe dovrebbero aiutare ogni temerario esploratore spaziale. Inoltre ci sono anche alcuni consigli per facilitare la sua impresa.

* CYBERIA. Questo pianeta è il primo che incontrerete nel vostro viaggio ma è uno dei più importanti perché vi troverete molte password e le informazioni per viaggiare su altri mondi. Il vostro viaggio inizia sulla superficie del pianeta, e dovete andare verso sinistra aiutandovi con le piattaforme; se qualcuno degli scienziati pazzi dovesse mettersi sulla vostra strada voi sistematelo per bene con la vostra spada di luce. Vedrete un'apertura scura sulla sinistra dello schermo, andateci e ché per ucciderli vi ci vorranno quattro o cinque spari). Un'apertura sulla sinistra vi porterà alla fine di questo primo livello. Andate verso destra e troverete un teletrasporto. Entrateci e sarete spediti nella parte più interna del pianeta. Come iniziate, vicino a voi trovate un computer; entrateci e vi saranno date delle informazioni vitali su cosa fare in questa parte di gioco. Andate verso destra per trovare una pistola laser, decisamente migliore come arma della precedente. Tornate a sinistra e scendete per la scala fino al teletrasporto. Qui andate a sinistra e su per l'altra scala. Mi raccomando, uccidete i grossi robot e le sentinelle come appaiono. Se ne dovessero comparire due alla volta, aspettate

premete su (up). Ora vi trovate in un'altra parte del mondo che non differisce molto da quella da cui venivate. Comunque sia, andate ancora a sinistra e, se potete, cercate di evitare gli scienziati di questo schermo perché sono abbastanza difficili da eliminare. Trovata un'ennesima uscita attraversatela. C'è un corto livello sulla superficie del pianeta prima di arrivare allo schermo finale. Qui dovete andare verso destra, facendo molta attenzione alle braccia che gli scienziati muovono molto velocemente, perché vi consumano un sacco di energia. Arrivati alla fine dello schermo troverete un bonus d'energia che raccoglierete. Tornate quindi indietro fino all'entrata di questo schermo e passate attraverso la porta. Camminate verso la sinistra dello schermo, evitando i robot rossi (meglio scansarli, per- che una spari e poi abbassatevi in modo che il colpo vi passi sopra la testa. In questo modo il proiettile continuerà la propria corsa e fredderà l'altro nemico. Saltate il buco ed entrate nel dispositivo di teletrasporto. Continuate a destra, su per gli scalini, giù per la scala e usate il primo teletrasporto sulla destra. Andate ancora a destra e raccogliete la barra d'energia. Andate fino ai sei computer messi uno sull'altro, quindi continuate fino al teletrasporto. Entrandoci verrete mandati all'interno del computer. Muovetevi verso sinistra avendo cura di sparare a tutto ciò che si muove e di evitare i raggi laser. Arrivati

al doppio laser con una palla in mezzo, sparate appunto alla palla. Se lo fate con tutte e tre disattiverete i laser. Andate al teletrasporto sulla sinistra. Ora camminate ancora verso sinistra dentro il computer, prendete il messaggio e continuate a sinistra fino al prossimo teletrasporto. Ancora (nooo) a sinistra, toccate tutti i computer che incontrate, scendete per toccare gli ultimi tre e teletrasportatevi infine di nuovo sulla vostra nave. Ricordate, se doveste morire, di teletrasportarvi subito sulla vostra nave mentre lampeggiate. E' meglio ricominciare un livello daccapo che perdere una vita, no?

* EFFLUVIA. Effluvia è il mondo dove tutti gli scarti dell'universo vengono mandati non a morire, ma a intrappolare poveri viaggiatori spaziali come, per esempio, Rad. Questo è il pianeta sul quale gli scienziati pazzi hanno portato il computer rubato dalla vostra astronave, con l'intenzione di trasformarlo in una malvagia macchina mutante. La prima cosa da fare è controllare di avere la pistola laser, perché la vostra vecchia spada luminosa non vi sarà di molto aiuto. Il recupero consiste praticamente in un continuo saltare sopra pozze di fuoco fino a raggiungere gli uomini con il vostro computer. Per superare quei salti che appaiono molto lunghi e hanno solo un minuscolo punto d'appoggio alla fine basta che saltiate alla massima velocità e, quando state per atterrare, premiate leggermente il control pad nella direzione opposta a quella in cui vi state muovendo. Fate attenzione ai mostri volanti. Se vi afferrano proveranno a trascinarvi in una delle piscine di fuoco. Naturalmente voi non potete colpirli, così l'unico modo di liberarvene è quello di saltare contro una piattaforma e di farceli schiantare. Anche le gocce di acido sono molto dannose, ma si possono colpire col laser per evitare che vi tocchino. Quando saltate sulle bolle continuate a farlo, e se non vi muovete in nessuna direzione fatelo sul posto, perché le bolle tendono a sprofondare sotto il vostro peso. Quando arrivate alle ruote sparate loro nel centro (saltando e sparando allo stesso tempo). Questo fermerà anche il movimento delle piattaforme mobili. Alla fine raccogliete il vostro computer e teletrasportatevi di ritorno sulla vostra nave. Esaminate bene alcune delle pozze di fuoco più piccole, perché potrebbero nascondere barre d'energia o altri utili oggetti. In questo livello avrete modo maggiormente di mettere in atto il consiglio che vi ho dato prima, cioè quello del teletrasporto sull'astronave per salvarvi. Infatti ogni volta che sbagliate un salto e finite nel fuoco, premete immediatamente start e scegliete il comunicatore per teleportarvi fuori dai guai. Significa che dovrete riprendere il livello dall'inizio, ma sbagliando s'impara (chiedete a Cimabue) e, come detto prima e ora ripeto e sottolineo, meglio ricominciare che morire.

GAME BOY BUSTERS

-GODZILLA. Premete tutti i bottoni, resettando la macchina. Fatelo ancora ed entrerete in uno schermo di scelta dei suoni.

-BUBBLE BOBBLE. Quando siete morti e vi viene chiesto di continuare, premendo destra o sinistra sul joypad vi viene permesso di scegliere da quale livello ricominciare (da quello in cui eravate in giù, chiaramente). Per caso, sfogliando queste pagine, troverete giusto un po' di codici per ricominciare invece dove volete voi (fino al livello cento).

-CASTLEVANIA. Nel secondo livello, alla fine del ponte, scendete per la corda. Poi scendete per la corda sulla destra, quindi per quella sulla sinistra. Andate fino al terzo gradino e distruggete l'occhio che vi si trova. Scomparirà un pezzo di gradino e voi potrete scendere in una stanza segreta.

-LOCK'N'CHASE. Nello schermo dei titoli premete i bottoni A, A, B, B, A, A, B, e verrete trasportati al livello 7-1.

-GARGOYLE'S QUEST. Questo codice vi porterà nel profondo del gioco: JXAJRR74.

ATARI LYNX BUSTERS

-PAPERBOY. Non viaggiate mai troppo veloci o perderete occasioni per fare punti. Il posto migliore dove andare in bici è il marciapiede, perché sulla strada gli oggetti compaiono troppo velocemente. Corse perfette danno grandi bonus, quindi fate attenzione a non rompere le finestre degli abbonati. State attenti anche ai raccogligiornali (paper box) che stanno vicino alle finestre. Una consegna alla porta è preferibile in questi casi. Non perdete troppi giornali lanciandoli a non abbonati. Cercate di mandare minimo tre giornali contro le case grigie per rompere tutto ciò che potete. I

bersagli umani danno più punti.

-BLUE LIGHTNING. Seguono, cari lettori, i codici dei nove livelli (he he he): AAAA, PLAN, ALFA, BELL, NINE, LOCK, HAND, FLEA, LIFE.

-MS PAC-MAN. Mettete il gioco in pausa e premete OPTION 1, A e ancora OPTION 1. Togliete la pausa e... avrete il fulmine (lightning bolt). Schiacciando il pulsante B durante il gioco aumenterete considerevolmente la vostra velocità. Mettete invece il gioco in pausa e premete OPTION 1, B, B, A, A, OPTION 1, per ottenere, quando uscite dalla pausa, cinque vite. Questo trucco si può usare solamente una volta per gioco, quindi aspettate fino alla vostra ultima vita.

-CHIP'S CHALLENGE. Ci sono ben cinque meravigliosi livelli segreti in questo puzzle game. Beh, il primo dei livelli segreti (il 145) non è proprio un livello, piuttosto è un generatore Mandelbrot di frattali. Usate il pad direzionale per muovere la finestra di zoom, il tasto A per zoomare e il tasto B per tornare indietro dallo zoom, OPTION 1 per iniziare o finire la generazione di frattali, il tasto PAUSE per il menu dei parametri e OPTION 2 per selezionare il display (fermare la generazione, ciclo dei colori o ciclo inverso dei colori).

Seguono ora (in questo ordine) il numero del livello segreto, il codice e il titolo: 145/MAND/Mandelbrot, 146/JHEN/Cake Walk, 147/COZA/Force Field, 148/RGSK/Mind Block, 149/DIGW/Special.

-GATES OF ZENDOCON. Inserite TRYX nello schermo delle password. Assicuratevi di premere e tenere premuto RIGHT e DOWN in modo da schiantarvi attraverso il pavimento del livello. Entrate il cancello alla fine del livello. Il prossimo livello sarà una grossa sorpresa: non solo potrete raccogliere le armi più straordinarie, ma incontrerete (e potrete anche farli fuori) i creatori del Lynx.

-SLIMEWORLD. I codici per portarvi dall'inizio alla fine del primo livello sono i seguenti: 9D0AD9, 070964, CCC945, 30C988, 4F8B09, 0B8BCD, 098BC3, 078BC1, C28A87 8F0BC8.

GOULS'N'GHOSTS

PER MASTER SYSTEM

Queste due mappe vi danno la guida finale che renderà fare la traversata sui ponti sospesi facile come... facile come... facile come passare su dei ponti sospesi conoscendo esattamente il percorso, per l'appunto. Tutte le trappole sono mostrate nei punti esatti in cui appaiono, come lo sono del resto anche i due forzieri. Questi ultimi valgono qualcosa, non come il normale incantesimo da mago che si diverte tanto a tramutarvi in papere. Il tesoro in alto a sinistra è in realtà un ingresso a una stanza di power-up. I contenuti variano, ma vanno comunque dalla possibilità di rinfrescare la vostra magia o punti vita a quella di migliorare la vostra armatura. Il forziere sulla destra, invece, è l'entrata per la stanza del guardiano del cancello che dovrete sconfiggere.

SUPER MARIO WORLD

Super Famicom

Sin da quando Super Mario World è disponibile, trucchi e soluzioni sono letteralmente piovuti dal cielo. Ora segue una compilation (di schiaffazzi) per aiutare chi si trova veramente in difficoltà.

**** LIVELLI SEGRETI.*** Il primo livello segreto si trova nel Mondo 2-1. Prendete la piuma e volate in cima allo schermo. Continuate a volare fino a raggiungere la tubatura gialla, e cercate di volare molto alti, perché non sarete in grado di passarla. Altrimenti potreste andare nel Mondo 2-2, prendere i blocchi verdi e tornare indietro al 2-1. Verso la fine del livello vedrete una serie di blocchi verdi allineati. Andateci sopra e giungerete allo stesso livello segreto. Un altro modo è quello di andare nella caverna fino alla seconda tubatura blu. Se siete grossi entrerete nel livello segreto. Nel mondo 1-4 entrate nella prima tubatura blu. La prossima chiave si trova sul Mondo 3-1. Per questo trucco avete bisogno dei blocchi rossi, così dovete passare prima per il 3-2. La chiave si trova tra due tubi gialli. Ammucchiate i blocchi rossi, salite e colpite il blocco in alto per rivelare lo stelo con la chiave e la serratura. Nel Mondo 2-4 andando giù per il primo tubo blu finirete in una caverna, che è l'inizio della strada per il secondo livello star ed è anche una strada alternativa per arrivare al Mondo 4. Nel Mondo 3-2 la prima tubatura verde nasconde un livello, così come il secondo tubo giallo nel 3-3 e la prima tubatura blu nel 3-4. Nel Mondo 4-1 scendete per il primo tubo blu; mentre nel 5-3 scendete: per il secondo tubo blu e finirete in un gioco che vi potrà regalare una vita extra, e per il terzo tubo verde per trovare una chiave. In 6-1 entrate nella quarta tubatura blu, mentre in 6-3 nella prima tubatura blu e in 6-5 nella prima gialla. Sul Mondo 7-1 la vita extra si trova sulla VINE. Nel Mondo 7-2, dopo essere usciti dalla tubatura verde, andate all'estrema sinistra dello schermo e saltate per ricevere una cappa (mantello). In 7-3, invece, troverete un gioco per vite extra giù per il primo tubo giallo. La foresta è intricatissima. Per arrivare al prossimo livello star, completate la città dei fantasmi (Ghost Town) e recatevi al Mondo 5-4. In questo livello scendete per il quarto tubo blu. L'ultimo livello star si trova nel primo livello del Mondo 4. Alla fine, dopo aver completato il livello, volate sotto la piattaforma e troverete un secondo palo di fine livello. Passateci attraverso e finirete in un livello con l'acqua. Completatelo e finirete nel livello star.

**** LIVELLI STAR.*** Il più importante dei livelli star si trova all'interno del dominio di Koopa. Avete bisogno di un drago per arrivarci. Si trova nel Mondo 7-4. Alla fine del livello vedrete una chiave: ingoiatela e passate attraverso il warp. Il livello star in cui siete ora vi può portare fino al livello star centrale, quello che vi rivelerà tutti i livelli speciali. Tutto ciò che dovete fare è iniziare a volare alla prima opportunità: vedrete una piattaforma di blocchi gialli, sulla (mi raccomando non sotto) la quale dovrete volare. Seguite la serie di piattaforme colorate fino alla fine e troverete una serratura e una chiave. Il gioco è fatto.

**** I BLOCCHI.***

- Blocchi verdi 2-2. Salite per il secondo tubo verde, assicurandovi di avere con voi la piuma. Andate fino ai quattro blocchi e saltate sul terzo. Saltate e girate in modo da colpire l'ultimo blocco.

- Blocchi rossi 3-2. Prendete la prima P e portatela a sinistra. Saltatele sopra una volta arrivati ai blocchi. Saltate il primo buco e scendete invece nel secondo. Ora vedrete la serratura, mentre la chiave si trova più avanti sulla sinistra.

- Blocchi blu 5-2. Procedete attraverso il livello normalmente fino a raggiungere il rettilineo finale. Ora vedrete un blocco giallo; continuate a sinistra per raccogliere la chiave.

**** IL DOMINIO DI KOOPA.***

Nel Mondo 7-2 troverete una scorciatoia per arrivare fino al nascondiglio di Koopa. Nella terza sezione di questo livello, come uscite saltate su per le scale e iniziate a correre fino a raggiungere la velocità massima. Raggiunto il primo buco iniziate a volare a sinistra. Raggiungerete la cima dello schermo e subito dopo la chiave. Un'altra scorciatoia si trova nella casa dei fantasmi (Ghost House). Nella seconda sezione saltate sulla P e andate a destra. Arriverete a un sentiero sul fondo dello schermo: seguitelo prima che la P si esaurisca fino all'ultima porta. Entrate e attraversate la seconda stanza. Volate in alto attraverso il buco per prendere la chiave.

BUBBLE BOBBLE

PER GAME BOY

Va bene, va bene. Li volete? Eccoveli! Come che cosa? Cento codici-livello per Bubble Bobble su Game Boy, no?

2.VGL1 3.KLL1 4.KGL1 5.WLL1 6.WGL1 7.JLL1 8.JGL1 9.XLL1 10.XGL1 11.HLL1 12.HGL1 13.ZLL1 14.ZGL1 15.GLL1 16.GGL1 17.1LL1 18.1GL1 19.FLL1 20.FGL1 21.3LL1 22.3GL1 23.DLL1 24.DGL1 25.4LL1 26.4GL1 27.CLB1 28.CGB1 29.5LB1 30.5GB1 31.BLB1 32.BGB1 33.VLBF 34.VGBF 35.KLBF 36.KGBF 37.WLBF 38.WGBF 39.JLBF 40.JGBF 41.XLBF 42.XGBF 43.HLBF 44.HGBF 45.ZLBF 46.ZGBF 47.GLBF 48.GGBF 49.1LBF 50.1GBF 51.FLBF 52.FGBF 53.3GBF 54.3LBF 55.DLBF 56.DGBF 57.4LBF 58.4GBF 59.CLBF 60.CGBF 61.5LBF 62.5GBF 63.BLBF 64.BGBF 65.VLB3 66.VGB3 67.KLB3 68.KGB3 69.WLB3 70.WGB3 71.JLB3 72.JGB3 73.XLB3 74.XGB3 75.HLB3 76.HGB3 77.ZLB3 78.ZGB3 79.GLB3 80.GGB3 81.1LB3 82.1GB3 83.FLB3 84.FGB3 85.3LB3 86.3GB3 87.DLB3 88.DGB3 89.4LB3 90.4GB3 91.CLB3 92.CGB3 93.5LB3 94.5GB3 95.BLB3 96.BGB3 97.VLBD 98.VGBD 99.KLBD 100.KGBD

MEGA DRIVE BUSTERS

-VARIS 3. Vi piacerebbe andare in qualsiasi mappa? Tenete premuti UP, A, B, C e START nello schermo dei titoli, e dovreste essere in grado di scegliere il livello con il pad. Premete START per continuare. Per vedere le foto premete LEFT-UP (sinistra-su), A, C e START nella schermata dei titoli. Invece per accedere allo schermo di selezione della musica tenete premuti A, B, C e START sempre nello schermo dei titoli.

-MIDNIGHT RESISTANCE. Selezionate il vostro stage premendo C e START nello schermo dei titoli. Se mettete il gioco in pausa, in qualsiasi livello, e premete A, verrete trasportati al livello successivo.

-WRESTLEBALL. Qui c'è una schermata di scelta del suono nascosta da qualche parte. Allora: scegliete una partita di campionato per un giocatore e prendetevi una squadra di karaté. Inserite KWGEN come password e lo schermo dei suoni vi apparirà. Cosa ne dite invece di quattro squadre in più? Nello schermo di scelta squadre premete B e DOWN (giù). Aspettate quattro secondi e miracolosamente appariranno altre squadre.

-DYNAMITE DUKE. Trovate l'UFO immediatamente iniziando il gioco e sparando subito un colpo. Aspettate e l'UFO apparirà arrivando dalla destra. Abbattetelo e avrete i vostri punti e qualcosa d'altro...

-CYBERBALL. Con questo codice giocherete direttamente il Superbowl: 65BB BX11 BFEX.

-ALESTE. Per fare il pieno di power-up, mettete il gioco in pausa e premete i seguenti bottoni in questo ordine: B, B, C, B, B, C, UP (su), DOWN (giù), A e poi uscite dalla pausa. Vi ritroverete con il pieno fatto (in fondo ve lo avevo promesso, no?).

SUPER FAMICOM BUSTERS

-FINAL FIGHT. Nell'angolo in alto a sinistra dello stage del bar c'è una tavola di legno; rompetela e raccogliete il cibo per avere dodici vite extra. Per averne infinite, invece, andate nello schermo segreto delle opzioni (LEFT e START) e premete il bottone sinistro più esterno e poi START. Ora dovreste avere vite infinite.

-SIM CITY. Per fermare la catastrofe nucleare nel scenario di Boston seguite questa procedura: come inizia il meltdown premete LEFT, RIGHT o X e andate alla centrale nucleare; demolitela e costruitene un'altra e la catastrofe non dovrebbe succedere. Invece per costruire un dipartimento anti-mostro fate salire la popolazione fino a 200.000 e chiamate il mostro. Ora chiamate l'icona del dottore dieci volte ed egli vi lascerà costruire il dipartimento.

-POPULOUS. Per aumentare al massimo il vostro potere dovete eseguire questa sequenza davvero velocemente. In qualsiasi momento del gioco premete A e poi B. Quindi tenete premuto LEFT (sinistra) e schiacciate A e B. Infine tenete premuti LEFT (sinistra) e RIGHT (destra) e schiacciate in ordine A, B, X. Posizionatevi sull'icona delle paludi e premete B. Se l'icona non diventa rossa il trucco ha funzionato. Per fare uscire tutti dalle costruzioni tenete schiacciato LEFT e premete A. Tenete schiacciato RIGHT e premete Y. Premete in ordine B, X, A e poi SELECT. Per cambiare livello fate uscire tutti dagli edifici e premete PAUSE. Scegliete conquest nello schermo di set-up e andate nello schermo di richiesta (requester screen). X vi farà avanzare di livello.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

* Alla fine di ogni round, durante il periodo di riposo, tenete premuto SELECT e vedrete i vostri punti-ferita scendere miracolosamente. Potete farlo in ogni riposo.

* Don Flamenco ha un grosso punto debole. Tutto ciò che dovete fare per sfruttarlo è schivare il suo primo pugno e iniziare a colpirlo con delle combinazioni destro-sinistro. Se avete un buon tempismo non riuscirà a riprendersi.

* Per combattere subito con "Iron" Mike Tyson inserite il codice 007 373 5963. Quando affrontate Mike, schivate sulla sinistra quando arriva mulinando pugni come un pazzo e colpitelo due volte in faccia. Quando finta un pugno fate lo stesso. Continuate il tutto e sarete in grado di mettere Tyson KO per ben tre volte in un solo round (il quarto, per essere precisi).

* C'è anche un altro modo di arrivare all'incontro di sogno. Inserite il codice 135 792 468, lasciando l'ultima cifra a 0. Premete SELECT e continuate e tenerlo premuto. Schiacciate ora A e B. Il piccolo Mac ha ora davanti a sé un'intera nuova sfida.

* Se volete vedere le scritte finali senza giocare, inserite il codice 106 113 012 e lasciate l'ultima cifra a 0. Tenete premuto SELECT e premete A e B allo stesso tempo.

RAMPAGE

PER ATARI LYNX

1. Se volete continuare a sopravvivere per lunghi periodi di tempo mangiate un sacco. I soldati rappresentano un cibo eccellente e abbondante, ma fate attenzione: alla prospettiva di diventare il vostro pranzo iniziano a sparare come dei pazzi.

2. Ogni mostro può catturare e tenere in mano un prigioniero per avere dei punti bonus: George-donna; Lizzie-uomo; Larry-reporter; Ralph-uomo d'affari.

3. Tutti i mostri hanno la possibilità di diventare invincibili per il resto del livello raccogliendo una pozione speciale: George-pozione verde; Lizzie-rossa e verde; Larry-verde con un cerchio bianco e Ralph-verde e blu.

4. Spostatevi velocemente dalla traiettoria degli elicotteri perché possono farvi mooolto male.

5. Se vedete un elicottero alzarsi in verticale fate attenzione: sta per lanciare una bomba.

6. Le finestre aperte generalmente significano cibo. Di solito per farlo apparire bisogna colpire l'area circostante un paio di volte: una sopra e una sotto.

7. Se sentite un carro armato, fate attenzione. Trovatelo e saltategli sopra. Una volta sistematolo tutto diventa un gioco da ragazzi.

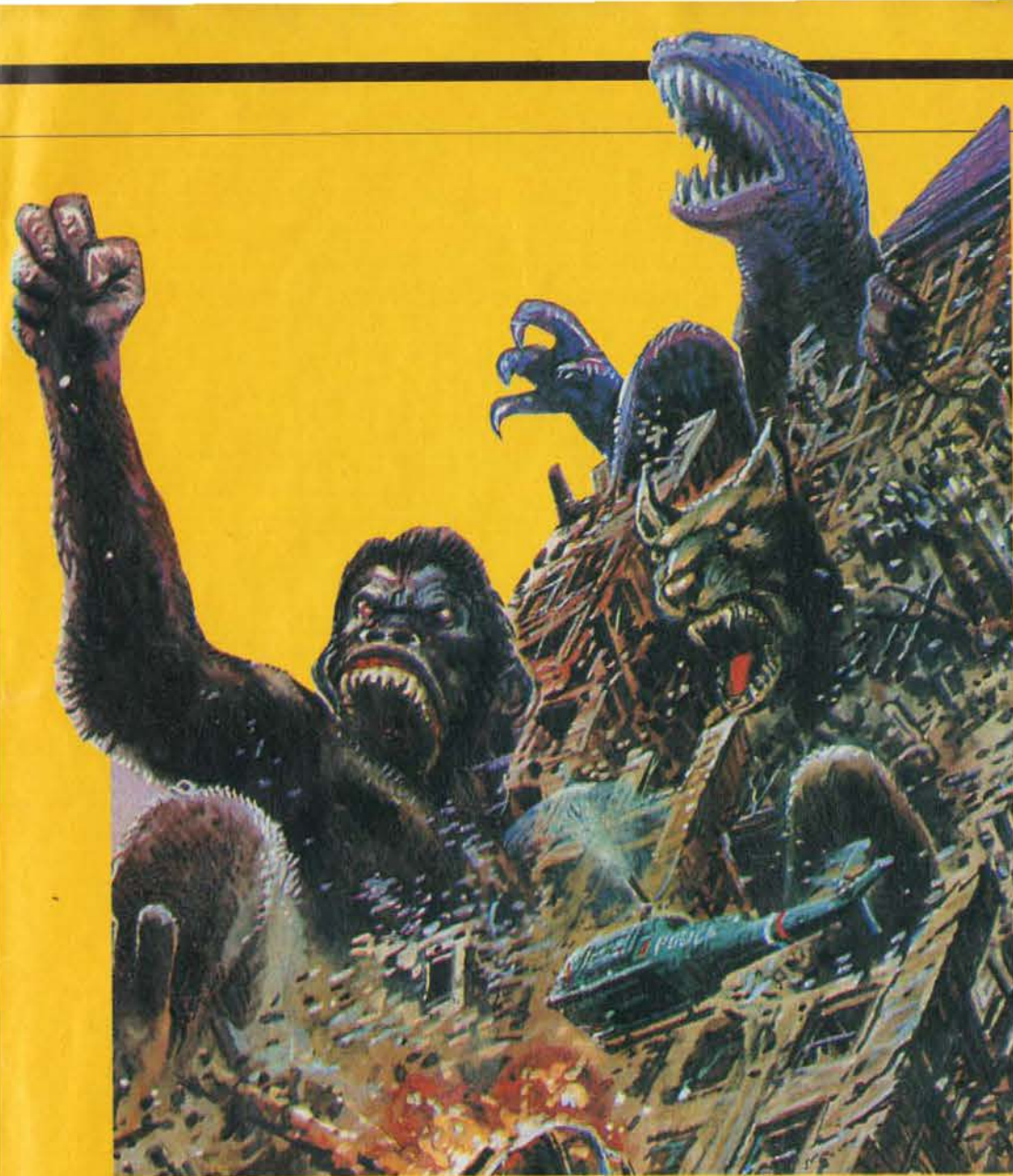
8. Saltate sui ponti per distruggerli. Evitate però l'acqua che lentamente vi indebolisce. Ogni carro armato che si avvicina finirà così nel buco e non lo vedrete più (nel senso che ve ne siete liberati!). Per quanto riguarda gli umani, invece, è un altro discorso: possono nuotare e quindi attraversare facilmente il fiume.

9. Se sentite un tuono cambiate immediatamente posizione. I fulmini colpiscono infatti il punto in cui vi trovavate al momento del tuono.

10. Colpite impianti elettrici et similia solamente quando sono disattivati, altrimenti prenderete una bella scossa!

11. Per vedere velocemente come sta il vostro mostro (senza guardare la barra d'energia) basta che guardiate la sua espressione. Infatti il vostro mostro esibirà un gran sorriso in caso abbia tanta energia, mentre avrà la bocca spalancata in un urlo di terrore in caso la sua energia sia bassa.

12. Se un soldato o comunque una persona sono in una posizione difficile da raggiungere (per esempio il mezzo di un edificio), saltate verso la persona in questione e colpite.

13. Potete saltare da un edificio a un altro premendo il vostro joystick verso l'alto quando raggiungete l'altro edificio.

14. Se non siete ancora soddisfatti di come avete conciato un edificio e una bomba viene depositata per demolirlo, afferratela e lanciatela o in aria,saltando, o fuori dallo schermo (perché se la lanciate all'interno dello schermo potrebbe demolire uno degli altri edifici). Fate attenzione al conto alla rovescia, perché sono sicuro che non vi piacerebbe molto se vi scoppiasse in mano (a meno che in quel momento non siate invincibili).

15. Ci si muove più velocemente saltando.

16. Nei livelli più alti, quando gli uomini della demolizione si paracaduteranno, fate attenzione a non afferrarli al volo: infatti perderanno gli esplosivi che andranno a distruggere l'edificio su cui vi trovate.

17. Le stanze da bagno sono un abbondante fonte di (disgustoso) cibo (bleah!). A volte all'inizio sono vuote, ma se aspettate un po' qualcuno si farà sicuramente vedere.

18. Gli autoveicoli (come auto della polizia, camion e taxi) sono dei bersagli ideali, grazie all'alto punteggio che vi fruttano. Schiacciatene il più possibile.

19. Se siete tanto bravi da arrivare all'ultimo livello vivi (come ci si arriva altrimenti?), dovete cercare di afferrare lo scienziato che di quando in quando comparirà dal gruppo di edifici sulla sinistra. Una volta catturatolo andate fino al grande grattacielo sulla destra dello

ROBO SQUASH

PER ATARI LYNX

Vincere tre volte contro il computer può essere veramente difficile (specialmente ai livelli di difficoltà più alti), così è molto meglio che cerchiate di pulire lo schermo e di uccidere il ragno meccanico che compare di conseguenza. Imparate dove dovete mettere il vostro pad per colpire un determinato punto (questa abilità vi servirà molto quando avrete uno shooter oppure un holder). Il miglior power-up che potete prendere è l'holder (la bocca). Con esso potete far piazza pulita dei mattoni sullo schermo e raccogliere tutti i rimanenti power-up. Quando avete invece lo shooter non sparate come dei fuori di testa, perché le risultanti esplosioni possono compromettere la visibilità, così non sarete in grado di prendere la palla. Cercate di colpire l'occhio (quando appare) o di usare l'ombra della palla (quando scompare) per capire da dove sta arrivando. Una volta ripulito lo schermo uscirà il ragno. Cercate di servire la palla verso il punto in cui pensate si troverà il ragno.

PC ENGINE BUSTERS

-PAC-LAND. Tenete premuti entrambi i pulsanti di fuoco e correte sullo schermo dei titoli. Apparirà un grande Pac-Man. Premete ancora i pulsanti e sarete in grado di scegliere da che livello partire e di quante vite sarete dotati. Se premete ancora i bottoni entrerete in uno schermo di scelta dei suoni.

-TALES OF A MONSTERPATH. Premete RUN, START, e simultaneamente I e II e vi sarà data l'opzione "staff".

-WONDER BOY. Tenete premuti tutti i bottoni e UP sul joypad appena morti (prima che compaia la scritta Game Over). Ora lasciate andare RUN e ripremetelo, quindi lasciate andare tutto. Sfortunatamente noi non abbiamo una copia di Wonder Boy, così vi tocca scoprire da soli cosa succede.

-R-TYPE II. Questi codici possono essere inseriti premendo SELECT e poi RUN. Inserite questi codici per armi utili (e quando non lo sono in R-Type II?): DEA 9275 NA, e HIK 7134 NA.

-DRAGON SPIRIT. Per continuare la partita precedente premete II e poi I nello schermo dei titoli. Un beep dovrebbe avvertirvi che il trucco ha funzionato.

-R-TYPE. Come codice missione inserite AHA 6095 NA per ricevere un sacco di super-armi.

-SPACE HARRIER. Nella tabella degli high score digitate MD. Ora scegliete "Mode" nello schermo dei titoli e dovreste essere in grado di: scegliere fra tre o cinque vite; gioco facile, normale o difficile; entrare nello schermo di scelta suono. Oppure se digitate CNT (sempre nella tabella degli high score) sarete in grado di continuare la partita, ma solamente nei livelli 6, 12 e 18. Se abbandonate una partita (abort) rimuovete automaticamente questi

-SON SON II. Arrivate e distruggete il guardiano in meno di tre minuti e riceverete un bonus di

5000 zenny.

-DRUNKEN MASTER. Per continuare il gioco dopo essere morti tenete premuti DOWN (giù), SELECT ed entrambi i pulsanti di fuoco e schiacciate RUN. Per ricominciare invece da un livello più alto idem come sopra ma con UP (su) al posto di DOWN. Per usare i vostri power-punch aspettate di essere colpiti due volte e poi colpite voi, oppure aspettate di essere colpiti tre volte e usate il super-punch.

-MOTOROADER 2. Nello schermo di scelta del percorso tenete premuto SELECT e schiacciate RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT. Vi apparirà lo schermo di selezione.
Mentre tenete schiacciato SELECT premete RIGHT per scegliere i livelli. Se tenete premuti SELECT e anche 2 riceverete in più 50.000 dollari. Ora premete START per iniziare.

-SCI. Potete sentire il codice morse in ogni momento del gioco, mettendolo in pausa all'inizio per 15-20 secondi.

-ZERO 4 CHAMP. Per partire con la Siarra3000 inserite Kerok nella tabella dei record.

-HELLFIRE. Raddoppiate il vostro volume di fuoco con questa sequenza (assicuratevi di essere in modo 2 giocatori, ma che il secondo pad NON sia inserito): mettete il vector reset su off; prendete l'icona di velocità; uccidete una nave e

CONSOLIAMOCI

Bhe, il mondo delle console si fa sempre più grande, e allora abbiamo deciso di creare una rubrica dedicata agli scambi... sì, avete capito bene, agli scambi di cartucce, hardware, consigli e, soprattutto, idee. E' così che allora potrete consolarvi con altri amici e amiche sparsi in tutto il territorio nazionale. Come fare? Semplicissimo, basta scrivere a:

Xenia Edizioni - CONSOLE MANIA
Rubrica CONSOLIAMOCI
Casella Postale 853
20101 MILANO

Mi raccomando però, non spediteci le vostre foto perché non possiamo pubblicarle, e per quanto riguarda gli scambi, la pubblicazione di indirizzi e numeri telefonici, non dimenticate di allegare la fotocopia di un vostro ducumento d'identità, perché così si eviteranno scherzi da parte di amici poco raccomandabili. Aspettiamo con ansia la vostra posta... ci rivediamo a novembre e non dimenticate le altre rubriche alle quali scrivere:

per la posta:
Xenia Edizioni - CONSOLE MANIA
Rubrica POSTA CONSOLE
Casella Postale 853
20101 MILANO

Per i trucchi:
Xenia Edizioni - CONSOLE MANIA
Rubrica CONTROL YOUR CONSOLE
Casella Postale 853
20101 MILANO

Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: per ulteriori informazioni telefona al numero (031) 300.174

Offerta del mese:
AMIGA & IBM
Per ogni acquisto superiore a Lit.100.000 riceverai GRATIS un programma originale per il tuo computer!!!
(solo per gli ordini ricevuti entro il 24/11/91)

GAMEBOY

Titolo	Prezzo
BILL & TED ADVENTURE	59.000
BUGS BUNNY	54.000
CHASE HQ	59.000
DUCK TALES	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4)	64.000
HUNT FOR RED OCTOBER	69.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!)	35.000
PER GLI ALTRI ACCESSORI TELEFONA	
MYSTERIUM	59.000
NOBUNAGA'S AMBITION	69.000
R-TYPE	59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	59.000
ROBOCOP	59.000
SNOOPY	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	59.000
WORLD CUP SOCCER	59.000
WWF SUPERSTARS	59.000

MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
BATTLE SQUADRON	99.000
FORGOTTEN WOLRDS	115.000
RASTAN SAGA II	99.000
REVENGE OF SHINOBI	115.000
SWORD OF SODAN	99.000

AMIGA

Titolo	Prezzo
AMOS COMPILER+UPDATER 1.3	69.000
AMOS 3D	TEL.
ARNHEM	39.000
ATOMINO	49.900
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO)	49.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST	69.900
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.900
EYE OF BEHOLDER	69.900
FEMME FATALE (NEW VERSION)	69.000
F1 GP CIRCUIT	29.900
F15 STRIKE EAGLE II	79.900
GEM'X	39.000
KICK OFF II DATA DISKS	TEL.
MIDWINTER II	69.900
NAVY SEALS	29.900
RAILROAD TYCOON	69.900
SECRET OF MONKEY ISLAND	69.000
SECRET OF SILVER BLADES	69.900
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
THE PERFECT GENERAL	89.000
TOKI	29.900
WWF WRESTLING DATA DISK 3	32.500
3D CONSTRUCTION KIT	99.000
HINT BOOKS & CDTV TELEFONA	

IBM

Titolo	Prezzo
BAT	59.900
C.Y. AIR COMBAT	69.000
CASTLES	59.000
ELITE PLUS	89.900
EYE OF BEHOLDER	69.900
F15 II SCENERY (IRAQ, KUWAIT..)	49.000
F16 FALCON V3	TEL.
FEMME FATALE VM18 (5"/1.2MB)	69.000
HARPOON SCEN.EDIT. (SOLO 5")	79.000
HEART OF CHINA (VGA 256 COL)	89.900
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
PRO TENNIS 2	49.900
SECRET OF MONKEY ISL. (256 COL)	89.000
SOUND BLASTER PS/2 (MCA)	TEL.
SPACE QUEST IV	79.900
SPIRIT OF EXCALIBUR	59.900
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000

IBM (CONFEZIONE DOPPIA)

Titolo	Prezzo
ARACHNOPHOBIA	TEL.
A10 TANK ENHANCED EGA & VGA	TEL.
F29 RETALIATOR	59.900
LEMMINGS	69.900
NAM	59.900

SEGA Megadrive — NEO-GEO — PC Engine

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

PROGRAMMI NOVITA'

MASTER SYSTEM
Indiana Jones
Mickey Mouse
Phisic World
Mission Impossible
T.K.O.
Gauntlet
Paperboy
Thunder Blade
Bustor D. Boxe
Golden Axe Warrior
Ghouls & Ghosts

GAME GEAR
Golby
Halley Wars
Wide Gear
Berlin Wall
Revenge of Dracon
Popilz
Skeek
Shinking Jo
Golf
Super Shinoby
Out Run
Mappy

GAME BOY
World Ice Hockey
Exting Soccer
Jungle Wars
Sound Boy
Mickey Mouse II
Double Fighter
Burger Time DX
Spartan X

PC ENGINE
Gadash
Splash Lake (CD)
Power Eleven Soccer
Pang (CD)
Ray-Thunder II (CD)
Sherlock Holmes
Tricky
Burai (CD)
Final Soldier
PC Kid II
Fl Circus 91
Valis IV

MEGA DRIVE
Arcus Odyssey
Jewel Master
Alien Storm
Saint Dragon
Bimini Run
Flinky
Sonic
Fatest One
Marvel Land
Wrestlewar
Raiden
Street Smart
Bare Knuckle
Alysia
Mustang
Bonanza Bros
Zero Wing
Out Run

ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xenophobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Ms Pacman
Rampage
Zarlor
Gauntlet
Klax
Rolling Thunder

NEO GEO
Ghost Pilot
Sendoku Densho
King of the Monster
Aso II
Burning Fight
Raguy

SUPER FAMICOM
Type F - O
Super Mario World
Gradius III
Populous
Pilotiwing
Electrizer
Final Fight
SD Great Battle
Hole in One
Sim City
Drakken
Ultraman
Augusta
Big Run
Darius Twin
Y'III
Super Pro Baseball
Ultra Baseball
R-Type II
Jerry Boy
Ghouls & Ghosts III
U.N. Squadron

MEGADRIVE ORIGINALE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
PIU' VELOCE, PIU' COMPATIBILE, PIU' DEFINITO

PC ENGINE GT - LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

ARE
CON....
ZIPPER™ PER NINTENDO
Controllo dell'autofuoco a 3 velocità. Eccezionale per abbattere i nemici particolarmente rapidi!
ZINGER ® PER NINTENDO
2 pulsanti alla base e 2 sull'impugnatura. Autofuoco, ventose di appoggio e speciale filo anti-arrotolamento.
STRIKER™ PER SEGA
Impugnatura anatomica arquata, movimento in 8 direzioni. 3 pulsanti di fuoco.
STRIKER™ PER SEGA
ZINGER® PER NINTENDO
ZIPPER™ PER NINTENDO
Beeshu®
LEADER
·DISTRIBUZIONE·
TOYS
LEADER
ZIPPER™ - ZINGER ® LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY WITH THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ®
SEGA®, GENESIS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA OF AMERICA, INC. STRIKER™, FOR YOUR EARS ONLY™ ARE TRADEMARKS OF BEESHU, INC. BEESHU® IS A REGISTERED TRADEMARK OF BEESHU, INC.
CADARIO
LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433